РАВЕНЛОФТ. ЦАРСТВА УЖАСА

By Bruce Nesmith and Andria Hayday

Credits:
Game Design: Bruce Nesmith
"Ghost" Writing & Additional Design: Andria Hayday
Cover Artists: Clyde Caldwell
Interior Arts: Stephen Fabian, Thomas Baxa
Color Portrait Cards: Clyde Caldwell, Ken Frank
Cartography & Additional Illustrations: David C. Sutherland (supervisor/designer, artist), Linda Goehre (airbrushing), Ron Kauth (production)
Graphic Design: Roy E. Parker
Production: Paul Hanchette, Sarah Feggestad
Typesetting: Angelika Lokotz
© 1990, TSR 1053
Boxed Set for AD&D-2
Перевод: GEP

ВВЕДЕНИЕ

Только дураки бегут туда, где ангелы боятся сделать шаг.
-Александр, Папа Римский.

Вы собираетесь вступить в Равенлофт, новое царство ужасающих приключений для игры AD&D. Пусть эти главы будут вашими руководящими принципами к ужасу.

I. От Готических Корней. Беглый взгляд на Готические элементы, которые окрашивают Равенлофт, от лунного света и туманов к безумию.

II. Демиплан Страха. Схематичная история демиплана и физических черт, включающая, как входы, так и выходы (если удача на вашей стороне).

III. Изменение персонажей. Небольшие изменения для некоторых классов и рас персонажей, и тревожащие изменения для персонажей, отличающихся злыми деяниями.

IV. Чеки Страха и Ужаса. Правила, которые обрабатывают панику и ужас в терминах AD&D игры.

V. Оборотни и Вампиры. Новые возможности этих классических существ, включая то, что вампиры Равенлофта получают большую силу с возрастом.

VI. Проклятья. Как ДМ-ы могут разрабатывать проклятья, как персонажи могут получать, насылать и снимать их.

VII. Цыгане. Поразительные откровения о Равенлофтовских Вистани, которые сильно отличаются от бродяг любого другого мира.

VIII. Предсказания будущего. Как использовать и проектировать предсказания в ваших приключениях.

IX. Заклинания в Равенлофте. Удивительные результаты для знакомых заклинаний, плюс новая магия.

X. Магические предметы в Равенлофте. Странные изменения общих предметов, плюс новые магические изделия.

XI. Земли Ядра. Двадцать шесть стран, входящих в Равенлофтовский «континент печали».

XII. Острова Ужаса. Восемь домейнов, плавающих в Туманных Границах Равенлофта, каждый полностью отделен от других земель.

XIII. Кто обречен на Равенлофт. Портреты важных НПС, от лордов тьмы до безупречных защитников справедливости.

XIV. Линии Крови. Генеалогия восьми семейств Равенлофта, доказывающая, что даже чудовища имеют матерей.

XV. Техника Ужаса. Общая техника, которая заставляет сердца биться чаще.

XVI. Идеи Приключения. Советы для проектирования Равенлофтовского приключения, плюс исторические идеи.

Новые Монстры. Семь новых существ, которые будут ужасать и охотиться за вашими игроками.

ГЛАВА I. ОТ ГОТИЧЕСКИХ КОРНЕЙ …

Темные, мрачные замки, пустынные ландшафты, черные тучи, закрывающие луну, - все это атрибуты Готической традиции. Ранняя Готика это были истории тайны, опасностей и страсти; героинь, заточенных в крепости, их чистоты и добродетели, на которые посягает злой Лорд поместья. В более поздних романах, типа Дракулы и Франкенштейна, героини отходят на вторую линию, а «зло» занимает центральную ветвь. Это – классический ужас, в котором Равенлофт пустил корни. Он может переползти в любую кампанию, в любом мире, если вы знаете элементы, которые дают ему жизнь.

ПРИРОДА ГОТИЧЕСКОГО УЖАСА

Страх лежит в сердце каждого Готического приключения, но это не порождает шок и кровавые подробности. В современном ужасе обычно куски мяса, кости, потрошение жертв, создает страх. Но Готический ужас полагается на более тонкие изощренные методы. Он дразнит и насмехается над своими жертвами, неумолимо терроризируя их, окутанный туманом. К тому времени, когда истинная природа его становится ясна, смерть от обычного ножа кажется облегчением.

В боевиках не так много вопросов, чем событий. Когда история заканчивается, мир снова станет спокойным, если конечно Вы смогли избежать маньяка с колуном в туалете. Но в рассказах Готического ужаса, то, что должно

произойти, выглядит зловещим и неизвестным. Ощущением опасности и предчувствий пронизана вся атмосфера Готики. Темная тайна лежит в основе ужасов, и, несмотря на все предостережения и вопреки нежеланию, персонажи вынуждены распутать ее. Эти «наивные» пойманы в водовороте противоречивых эмоций, ими правит желание познать ужасную истину, которую они реально ощущают и боятся все это время. С каждым шагом, они обнаруживают, что мир все больше и больше извращен, чем они когда-либо предполагали, и что человек обязательно мал, беспомощен и наивен.

ТЕМНЫЕ ЗАГОВОРЫ И АНТИГЕРОИ

Традиционные Готические заговоры вовлекают странные родимые пятна, семейные проклятья и незаконнорожденных детей, чье происхождение в лучшем случае сомнительно. Уродства являются банальностью. Шрам, горб, чудовищные руки или выпученные глаза – некоторое необычное уродство доводится до полного абсурда. Древние тайны изобилуют многообещающей смертью или отчаянием тем, кто открывает их. Грехи предков (которые далеко не всегда «дорогие усопшие») формируют наследство тем, кто живет сегодня. Конечно же, неудачливые наследники могут быть последними, полностью понявшими свое тяжелое положение.

Полностью сверхъестественные заговоры привлекают антигероев непосредственно – темные, зловещие фигуры, чья страсть больше не является человеческой. На самом деле, они уже нелюди. Все же некоторая часть их еще осталась человеческой, и тут то и зарождается ужас. Вампиры, призраки и оборотни опережают в этом других Готических монстров. В каждом этом случае, существо когда-то жило как нормальный смертный, хотя его дни часто омрачались горем или порождали грех. Поскольку они так близко походят на людей, и представляют темную сторону человека, они ужасны именно тем, чем Годзилла никогда не смог бы ужаснуть.

Эти сверхчеловеческие злодеи источник меланхолии или размышляющего зла, которое наполняет Готический ужас. Жизнь монстра резко приносит удовлетворение. Хотя Дракула лишен добродетели, даже он не без слабостей. Даже он имеет эмоции и желания, которые являются для него практически недосягаемыми. Многих вынужденное одиночество или жизнь, лишенная счастья, приводит к темным делам. Это не служит оправданием их поступков, это просто служит объяснением. Когда доктор Франкенштейн противостоит своему чудовищному созданию, один в ледяной пустоши, высоко в горах Швейцарии, монстр заявляет.

«Я должен быть был Адамом, но я, скорее павший ангел, которого ты лишил счастья просто так, ни за какое преступление. Повсюду я вижу счастье, которого я безвозвратно лишен. Я был доброжелательным и добрым, но страдания сделали меня злодеем. Сделай меня счастливым, и я снова стану добродетельным».

Чистое сердце могло бы размягчиться от такой мольбы. Сделать так, чтобы только был бы человеком. Но здесь лежит причина гибели любимой. Злодей уже убил невинного ребенка, несмотря на свои заявления про «никакое преступление». Хотя кто-то, не отличающийся добродетелью, может однажды лечь в его объятия, он теперь навсегда вне этого. Он никогда не будет счастлив. И поэтому он никогда не сможет быть добрым.

ЛАНДШАФТ

Равенлофт, подобно традиционной Готике, является миром потрясающе прекрасной, соблазнительной природы, который очаровывает, будучи холодным пустынным краем. Днем, окружающая обстановка захватывает дух, открытая всем ветрам степь с пылающей ежевикой в осеннем цвете, высокие пики гор с ледниками наверху, пронзающими небо, горные потоки, бегущие с тысячефутовой высоты, сияющие водными брызгами. Дикий густой лес с бархатом вечнозеленых деревьев и блеском серебра осины, или множеством древних деревьев, высоких и черных. Горные озера, слишком глубокие, чтобы бросить якорь, зеркальные облака, бегущие по небу. Когда солнце склоняется к западу, гранитные утесы, окружающие озера, отражаются в воде сначала золотыми оттенками, а затем красными, и нет никакого местечка поблизости, где могли бы остановиться путешественники. И все же они останавливаются…

Когда опускается ночь, она скрывает мир в непроницаемой темноте. Холод поднимается с земли, проникая в воздух. И внезапно, «захватывающая дух» красота принимает новое значение.

ОКРУЖАЮЩАЯ ОБСТАНОВКА

В этих диких, пустынных местах расположены атрибуты Готической сцены – замок, крепость, особняк или башня. Независимо от строения, оно наиболее часто выглядит массивным и мрачным, со сводчатыми потолками, широкими лестницами и темными, бесконечными коридорами. Подобно плющу, чьи жилистые руки медленно задавливают наружный сад, такие места имеют зловещую одухотворенность: в замке Дракулы, стены «хмурятся», замок «присел» над пропастью. В некоторых рассказах, дом описывается как живой, он соблазняет жертвы в свои объятья, никогда не позволяя им уйти.

Чувства возраста и разрушения пропитывают окружающую обстановку, даже если слуги прилагают усилия к обратному. Наиболее часто возраст на поверхности: пыль, покрывающая пол, каменные стены, разрушающиеся от времени, железные ворота, парализованные от ржавчины. Даже если первоначально мрачная природа обстановки не очевидна, она скоро проявится, поскольку главный герой обнаруживает секретные коридоры и подземные лабиринты, такие же темные и искаженные, как зло, обитающее в их границах. Это место, где космические силы вступили в земную реальность, чтобы питаться людской невинностью.

Готическая обстановка часто включает в себя подземелье и башню, часовню или склеп. Эти места растягивают оболочку реальности до крайности небес и ада, возможно, чтобы ослабить проницательность неземных сил. Кладбища, скрытые в тумане; колокола, звонящие по покойнику; единственное окно башни, мерцающее желтым светом; монастырь почти полностью заброшенный, если бы ни несколько укутанных фигур, скользящих по ночным коридорам подобно тени, все это в лучших Готических традициях.

Войдите в «Дом Швейцара» Эдгара По, и вы узнаете полностью Готическую обстановку.

Я осматривал картину, представленную передо мной, я смотрел на простой дом… на холодные стены, на пустые подобно глазам окна… на бледные стволы гниющих деревьев, все это наводило на меня депрессию. Все в этом месте влияло на атмосферу, специфическую для этого места и окрестностей, атмосферу, которая даже близко не приближалась к небесному воздуху… ядовитый и таинственный пар, унылость, вялость, слабо

заметное свинцовое свечение… Мельчайшие грибы распространялись на всем, чем можно, свисая вычурными плетеными узорами с карниза.

Комната, в которой я оказался, была большой и с высоким потолком. Длинные узкие окна находились на таком большом расстояние от черного дубового пола, что до них изнутри нельзя было добраться. Слабые блики красноватого света пробивались через зарешеченные окна, делая возможным различать достаточно большие предметы вокруг; однако глаза, безуспешно старались достигнуть отдаленных углов комнаты и ниш в сводчатом потолке… Я вдыхал атмосферу горя.

На самом деле, он вдыхал атмосферу смерти. Но почему, не будем вдаваться в подробности.

СИЛЫ ПРИРОДЫ

Обширные пейзажи и массивные замки могут заставить обычного человек казаться маленьким (или дварфа тощим), но это ничто по сравнению с его беспомощностью перед устрашающими силами Природы. Бушующий ураган, грохот грома, вспышка молнии, никто из смертных не может противостоять им.

С течением времени, люди, жадные до приключений, проверили свой характер у Природы. Исследователь на вершине знает, что он практически полностью в ее милости. Она может сжечь или заморозить его, дать ему пропитание или позволить ему голодать. Но она беспристрастна, и приключенец знает, что его выживание зависит исключительно от самого себя.

Природа также проверяет человека в Готическом ужасе. Она может уничтожить его силу бушующим огнем или заморозить его кровь ледяными водами. Намного чаще она стремится разрушить его желания. Непрерывные, холодные, туманные дожди охлаждают даже самых сильных духом. Темные облака нависли в воздухе подобно угрозе, или собираются, сигнализирую неизбежную гибель. В большинстве Готических произведений Природа вообще не выглядит беспристрастной, она кажется, прочно союзничает со злом. И поэтому жертва является еще более бессильной, чем она представляла.

ЧУВСТВЕННОСТЬ И СОБЛАЗНЕНИЕ

Готический ужас пропитан чувственностью. Злодеи и жертвы остро ощущают прикосновения, вкус, звук и запах. Каждый думает об опасности. Бусинки пота выступают на задней части шея человека, а затем холодно стекают вниз вдоль спинного хребта. Сердце бешено колотится, когда когти стучат по оконному стеклу. Когда жертва чувствует приставленные клыки вампирши к его шеи, он ощущает, как они вдавливаются в плоть, еще перед тем, как они проникают через кожу. Когда ужас неизбежен, чувства усиливаются и искривляются. Сердце начинает биться быстрее. Низкий мрачный вой в лесу ускоряет его до лихорадочной частоты. Кровь приливает, пока это не проходит через мозг жертвы с оглушительным ревом.

Соблазнение – обычная тема, но оно не ограничено наиболее часто применяемым романтическим смыслом. Душистые сады соблазняют странников задержаться, когда сумерки приближаются. Вампир не может войти в дом жертвы, пока она усыпленная его очарованием, не приглашает внутрь. Тем или иным путем, жертва вовлекается в ситуацию, где бы она обычно, если бы знала, конечно, воспротивилась ей.

СОН – НЕБОЛЬШОЕ ВИДЕНИЕ

В Равенлофте темнота проскальзывает в мысли спящего через сновидения. Она приходит медленно, мягко, и никто не может остановить ее прибытие. Как во сне, линии между реальным и фальшивым начинают исчезать. И спящий, больше не может контролировать себя полностью.

Элементы, которые подражают снам (и кошмарам) заполняют каждую щель Готического ужаса. Дым, туман, сумерки, все размывает чувства, создавая замешательство и неуверенность. Каждая тень может быть врагом, каждый бриз дышит злом. Это имеет значения, даже если такие подозрения нереальны, потому что страх – реален. Готика обходит темные, примитивные углы сознания. Как жертва, мчащаяся через темный лабиринт под замком в поиске свободы, реальный удар может иметь место в его мыслях, там, где ужасы могут быть смертельны.

Сны непосредственно играют важную роль в Готике. Видения, транс, мозговая лихорадка, усыпляющие заклинания, все это вытаскивает жертву из относительной безопасности обычного мира. Во сне, ужасы могут проникнуть в мысли жертвы, также как они входят в земную реальность – мягко, коварно, как будто говоря. «Я есть … Я есть … Открой свои глаза и смотри».

Как это ни странно, но поскольку сны и туманные видения часто могут быть расценены как «воображение», жертва часто не поверит в то, что он видел или слышал. Но возможно это именно то, что ищет «зло». Поскольку когда жертва, даже знает то, чему она противостоит, но не хочет в это верить, она часто охотно попадает в опасность. Слишком поздно, она понимает свою ошибку. И для своего нового хозяина, эта победа будет еще более сладостно-горькой.

КНИГИ ДЛЯ ЧТЕНИЯ

Романы:

Jackson, Shirley. Призраки Дома Холма (The Haunting of Hill Hose)

Shelley, Mary. Франкенштейн

Stoker, Bram. Дракула

Wells, H.G. Остров доктора Моро.

Stevenson, Robert Lewis. Странный случай с доктором Джекиллом и мистером Хидом.

Темные рассказы:

Blackwood, Algernon. Истории

Byron, George. "Фрагмент романа" (Книга Пингвина Вампирских Историй)

Le Fanu, J. Sheridan. "Кармилла." "Зеленый Чай"

Lovecraft, H.R. Истории

Poe, Edgar Alien. Выборочно, особенно "Падение Дома Швейцара, «Ворон," "Яма и Маятник"

Polidori. John. "Вампир"
Stoker, Bram. "Гость Дракулы"

ГЛАВА II. ДЕМИПЛАН СТРАХА

Много столетий прошло в мире, который теперь забыт, когда знатный военачальник Страд Фон Зарович обосновался в земле, названной Баровия, в Замке, известном как Равенлофт. Тот замок и ужасающие события, которые произошли там, породили целое царство ужаса.

Теперь, когда записаны эти слова Замок Равенлофт лежит глубоко в границах эфирного плана, в демиплане страха и страсти. Крепость стоит в центре этой реальности, подобно бьющемуся сердцу, неся зло и горе даже в самые отдаленные места земли. Реальность приняла название замка, «Равенлофт» стал синонимом всего Демиплана. «Замок Равенлофт» теперь относится непосредственно к самой крепости.

Записи ниже – выдержки из древнего журнала, написанного рукой Графа Страда фон Заровича. Бесстрашные воры, получившие эту информацию, теперь идут по демиплану Равенлофта, как безмозглые создания нежити. Не позвольте их усилиям пропасть зря. Прочитайте эту часть, и вы узнаете происхождение темного царства ужаса.

ТОМ СТРАДА

Я Древний. Я Земля. Мое происхождение потеряно в темноте прошлого. Я был воин. Я был справедлив и добр. Я был известен во многих землях, мое имя гремело повсюду, подобно гневу праведного бога. Но годы, проведенные в войнах, годы убийств источили мою душу, как ветер источает камень в песок.

Вся праведность ушла из моей жизни; я обнаружил, что прошла юность, а вместе с ней ушла и сила. Все, что еще не ушло от меня – была смерть. Моя армия расселились в долине Баровия. Я установил власть над людьми во имя праведного бога. Но без его благословения, без его правосудия.

Я позвал свое семейство, давно сброшенное со своих древних тронов. Я привез их сюда, чтобы поселиться в замке Равенлофт. Они пришли с моим младшим братом, Сергеем. Он был юн и красив. Я возненавидел его вдвойне.

В одном семействе из долины сиял бриллиант. Редкая красота, ее называли «совершенство», «восхищение», «сокровище». Ее звали Татьяна, и я хотел, чтобы она стала моей.

Я любил ее всем сердцем. Я любил ее за ее юность. Я любил ее за ее веселье. Но она отвергла меня! «Старейший» – было мое имя для нее – «старейший» и «брат» называла она меня также. Ее сердце было отдано Сергею. Они обручились. Дата свадьбы была назначена.

Она говорила мне «брат», но когда я смотрел в ее глаза, они отражали другое имя – «смерть». Эта смерть сквозила в моем преклонном возрасте, который она видела во мне. Она была юна, она любила юность, она наслаждалась ей. А я уже истратил свою.

Смерть, которую она увидела во мне, отвернула ее от меня. И я так возненавидел смерть, мою смерть. Моя ненависть была настолько сильна, что еще не скоро меня можно будет назвать «мертвым».

Я заключил договор со смертью, договор крови. В день свадьбы я убил Сергея, моего брата. Мой договор был запечатан его кровью.

Я нашел Татьяну, рыдающую в саду к востоку от часовни. Она побежала от меня. Она не желала слушать мои объяснения. Я вспылил, гнев обуял меня. Она должна была понять договор, который я заключил ради нее. Я преследовал ее, я бежал за ней. В отчаянии, она бросилась со стен замка Равенлофта. Я видел, как та, которую я так больше всего хотел, падала вниз, чтобы избежать моих объятий.

Там была тысяча футов, скрытых туманами. Никаких останков никогда не было найдено на земле. Даже я не знаю ее окончательную судьбу.

Стрелы, пущенные замковой стражей, пронзили меня, но я не умер. И при этом я не жил. Я стал нежитью, навсегда.

Когда Страд заключил свой таинственный договор со «смертью», судьба его земли и его людей безвозвратно изменилась. Он открыл дверь. Земля, Баровия, была втянута через эту дверь и стала частью демиплана Равенлофта. Страд стал ее Лордом Вампиром.

Никто не знает точно, как или почему, произошли эти события. Что, это проклятье Баровии, или самого замка? Работа темной силы (или сил) того, с кем Страд заключил свой договор? Или это последовало за гневом и горем, обуявшим Страда, когда он потерял Татьяну, и, выражая свою муку, стал убивать всех в стенах своего замка? Возможно, все это и было причиной, а возможно, что ничто из этого и не было ее. Многие ученые считают неблагоразумным долго размышлять над этим вопросом.

РОСТ ДЕМИПЛАНА

Некоторое время, Баровия была единственной землей в Равенлофте. Несчастные, которые были вовлечены в демиплан вместе со Страдом, были единственными живыми существами или мертвыми. Область была окружена туманной границей, которая заключила в тюрьму всех их в демиплан.

Скоро, другие вошли из туманов. Некоторые из них были добры душой, некоторые злы, но не все из них были люди. Азалин, могущественный лич, был первой злой силой, вошедшей в царство Страда. Его полная история описана в одной из последних глав этой книги.

В конце концов, Азалин обнаружил то, что узнали многие с тех пор. Земля была живой. Она не дышала, как делают существа, не ходила, не спаривалась, не ела. Но она отвечала на проживание в своих границах. Она могла выращивать и изменять, создавать новые земли для тех, чье зло или страсть были достаточно сильны, чтобы привлечь ее внимание. Азалин вошел в туманную границу и начал блуждать через туман, как затерянный ребенок. В какое-то время, новые земли распростерлись перед ним. Он стал Лордом своего собственного домейна. Подобно Страду, он

был заключен в тюрьму в его границах. Другие жители могли пересекать границы домейнов. Но ни он, ни Страд, никогда бы не предстали лицом к лицу снова.

В последующие годы сформировались другие домейны. Частица за частицей, демиплан расширялся. На этот момент, когда пишутся эти строки, Равенлофт содержит более 30-ти домейнов. Каждый из них был создан для одного мужчины, женщины, существа, или даже для неразделимой пары или троицы. Иногда, подобно Страду, Лорд вытянут из другого мира. В других случаях, он или она могут быть уроженцами демиплана Равенлофта. В каждом из этих случаев, Лорд получает огромные силы от земли, но эта земля, в которой он и она вынуждены остаться навсегда.

ХРОНОЛОГИЯ СОБЫТИЙ

Хронология событий, представленная ниже, отмечается по Баровийскому календарю. Это был 351 год, когда Баровия целиком оказалась в демиплане Равенлофта. Следующие даты отмечают важные события, типа появления других домейнов.

351 Баровия появилась в Равенлофте
470 Цыганка Мадам Ева и Страд заключили соглашение
528 Могущественные герои нападают на замок Равенлофт и погибают
542 Лич Азалин входит в Равенлофт
547 Появляется Форлорн
575 Появляется Арак, королевство дроу
579 Домейн Мордент вовлечен в Равенлофт
579 Появляется Даркон
581 Иллитид порождает Блуетспур
588 Появляется Кининг
593 Сформирован Гундарак
603 Образовывается Инвидия
610 Харкон Лукас, вольфвер входит в Равенлофт
613 Появляется Картакасс (домейн Лукаса)
625 Образовывается Валачан
682 Появляется Нова Вааса
684 Появляется Борка
689 Влад Драков входит в Равенлофт
690 Появляется Фалковния
691 Появляется Тепест
694 Появляется Ришмильо
698 Сформирована Марковия
700 Драков вторгается в Даркон и отражен
702 Появляется Г'Хенна
704 Драков вторгается в Даркон и отражен
707 Появляется Дементлиу
708 Появляется Аркандейл
711 Драков вторгается в Даркон и отражен
714 Образовывается Хазлан
715 Образовывается Дорвиния
720 Лорд Сот входит в Равенлофт и образовывается Ситхикас
722 Драков вторгается в Даркон и отражен
730 Образовывается Вербрек
735 На этот момент хронология закончена (начало вашей кампании)

ХАРАКТЕРИСТИКИ ДЕМИПЛАНА

Демиплан Равенлофт не из этого мира или любого другого. Он существует как остров сам по себе. Это твердое, физическое измерение внутри эфирного плана, следующее своим собственным таинственным установленным законам.

Равенлофт не стабилен. Через какое-то время, его земли могут расшириться, уплотниться, соединиться или исчезнуть. Он меньше чем обычные реальности на Главном Материальном Плане, типа Кринна или Забытых Королевств, но в отличие от них, Равенлофт не имеет никакого фиксированного размера. Фактически, он, кажется, перемещается так же, как и изменяет форму. Он плавает в эфирном плане, протягивая свои туманные пальцы в другие миры, в другие планы, поглощая как персонажей, так и целые земли.

Для тех, кто посещает эту реальность, время тянется с агонизирующей медлительностью, особенно после заката. Некоторые, кто смогли сбежать, наблюдали луну, ползущую в небесах Равенлофта на протяжении дюжины месяцев, некоторые утверждают, что каждый год в Равенлофте приравнивается к двум годам в любом другом мире. Они устали от полученного опыта, не получив никакой пользы.

ТУМАНЫ РАВЕНЛОФТА

В любом мире туманы могут стать бичом путешественников, затуманивая чувства, скрывая ужасы, и направляя корабли в водные могилы. В Равенлофте есть также и такие обычные туманы. Но он является также домом Туманов Равенлофта – силы более смертельной, чем любое природное явление.

Туманы Равенлофта, кажется, являются проявлением эфирной границы. Руководство Планов описывает эту границу. Они всегда окружают демиплан, формируя Туманную границу. Они не излучают магической ауры, не проявляют никакого мировоззрения или признаков жизни. На взгляд, они, кажутся, нормальным туманом. Но они

совсем не «нормальны». Туманы могут протягивать свои пальцы в Материальный План и переносить ничего не подозревающих персонажей в Равенлофт. Со временем, они могут окружить целую часть земли и поглотить ее, также.

Никто не может приказать Туманам, совершить такое действие. Где Туманы появятся в Главном Материальном Плане и кого они перенесут в Равенлофт вне контроля любого живого или мертвого. Но когда персонаж имеет большую нужду или желание, Равенлофт может ответить ему. Обычно Туманы удовлетворяются переносом нескольких неудачных путешественников, оставляя остальных в покое. В некоторых мирах, мудрецы рассказывают о целых армиях, которые исчезали в тумане и предполагается, что Туманы Равенлофта поглотили их всех.

Следующий пример иллюстрирует, как ничего не подозревающий персонаж может быть перенесен в Равенлофт. Мика Смиренный, жрец Илматера (Ilmater) в Забытых Королевствах, возвращается в Ватердип (Waterdeep) после посещения Замка Драгонспиар (Dragonspear Castle). Туман накатывается с моря. Мика окутан туманом, из которого не может выйти. Через некоторое время, туман поднимается. Мика идет дальше и обнаруживает, что оказался в демиплане Равенлофт.

Как только Туманы охватили любое интеллектуальное существо за пределами Равенлофта, оно обязательно закончит свое путешествие в демиплане. Нет никакого спасброска в этом случае. Даже если путешественник останавливается, Туманы, в конце концов, поднимутся, и он все равно окажется в Равенлофте. Подлинный переход между планами никто никогда не засвидетельствовал. Любой, кто оказался достаточно близко, чтобы оказаться свидетелем такого путешествия другого персонажа, сам становится случайным путешественником.

Почти в каждом случае, Туманы не отличаются от нормального тумана. Однако существуют исключения. Например, если жертва путешествует по эфирному плану, никакие туманы не предвещают его судьбу. В одно мгновение он находится в эфирном плане. В следующий момент, он уже где-нибудь в Равенлофте с несколькими облачками пара, змеящимися вокруг его ног.

Этот мистический пар – постоянная основа Туманной Границы Равенлофта (смотри цветные карты), но они также могут просачиваться прямо из земли, где-нибудь в демиплане, создавая временную зону рока. В результате, персонаж может перенестись с места на место внутри демиплана, от одного скопления тумана до другого, будучи бессильным, остановить этот процесс. Это также означает, что персонаж, вошедший в демиплан из другой реальности, может обнаружить себя где-нибудь в Равенлофте, окруженным вокруг себя рассеивающим туманом.

Персонажи в Равенлофте, которые добровольно идут в Туманные Границы, могут там и заблудиться. Они идут в изумительном, туманном царстве грез, где место и время, кажется искаженным и запутанным. Если их желание остаться в этом лимбе («преддверие ада») достаточно сильно, они могут там остаться. Когда их желание остаться в Границе начинает колебаться, они оказываются в одном из домейнов Равенлофта в течение часа. Никто не может предсказать или управлять тем, где объявится путешественник, это все определяется силами Равенлофта.

Туманная Граница не полностью лишена жизни. Небольшие временные домейны иногда формируются внутри ее (смотри ниже). Граница также является домом для многих блуждающих монстров. Так же, как персонаж может захотеть остаться в Туманах, также и тварь, особенно, если она не без мозгов или индивидуальности, может захотеть основать домейн. Эти твари скрываются в Туманной Границе, надеясь встретить путешественников. Из-за таких встреч, немногие путешественники хотят оставаться в Туманной Границе долгое время.

ПОСТОЯННЫЕ ВРАТА

Туманы являются наиболее обычным средством входа в Равенлофт. Согласно легендам, несколько постоянных врат или порталов, также ведут в демиплан. Большинство порталов существуют на Главном Материальном Плане, где они, будучи редкими, хорошо скрыты. Некоторые открываются или существуют только в определенное время или когда некоторые определенные условия наступают. Все они – односторонние ворота. Каждый портал обеспечивает вход в Равенлофт, но ни один не дает спасения из него.

Ниже показаны некоторые из известных врат в Равенлофт. Возможно, что существуют и другие, которые еще должны быть обнаружены и записаны в отчетах.

* Мир Кринна по слухам имеет двое врат в Равенлофт (Кринн расписан в изданиях Драгонлэнс «Dragonlance»). На континенте Таладас (Taladas), где горы Стимвэлл (Steamwall Mountains) встречаются с Просекой Черной Воды (Blackwater Glade), лежит пещера. Внутри этой пещеры портал. Это заполненный туманом дверной проем, магический и пылающий. Второй портал на Кринне лежит на континенте Ансалон (Ansalon), где-то в дикой местности около Кзак Тзарота (Xak Tsaroth). Любые подробности действия этой двери или точное ее местоположение утеряны во времени.

* В Забытых Королевствах, есть врата в холмах Грейклэук (Greycloack hills), на западном краю пустыни Анауроч (Anauroch). По слухам яма где-то в этих холмах ведет в Равенлофт.

* В восточных царствах Кара-Тура (Kara-Tur), это маленький безымянный остров. Он находится к востоку от главного континента и к югу от Ва (Wa). На утро, следующее за новой луной, туман накатывается с моря и мягко укутывает побережье. Любой, стоящий в морском прибое, переносится в Равенлофт.

* На Оэрте, где расположены города Грейхока, есть врата, расположенные под самым высоким пиком Лортмилских Гор (Lortmil mountains). Маленькая ниша в скале имеет туманное отверстие. Отверстие ведет в Равенлофт. Второй портал, по слухам лежит где-то в Руинах Грейхока.

СОЕДИНЕНИЯ

Изредка, через огромные промежутки времени, земли Равенлофта замещают большие части земель в других реальностях. Это называется соединением. В это время, существа, чьей родиной является Равенлофт, могут покинуть свою темную реальность. Даже лорды, типа Страда, могут быть способны вырваться из оков своих домейнов. Когда это пишется, никто из лордов не сделал такой шаг, хотя причины этого полностью неизвестны.

Когда часть Равенлофта присоединяется к другой реальности, Туманы теряют свою активность, их даже не видно. Например, в том месте, где на Оэрте раньше были только дикие, пустынные торфяники, теперь мог бы стоять замок на утесе с деревней, расположенной под ним. Любой персонаж может свободно перемещаться между торфяниками, замком и деревней без всяких помех.

За все время только про несколько соединений были сделаны отчеты, и то некоторые ученые подозревают, что часть этих «соединений» не имели отношения к этому феномену. Те немногие, что произошли на самом деле, не дают информации о том, где появится следующее соединение и как долго оно будет продолжаться. Все, что известно про соединения, так это то, что когда заканчивается время, они полностью исчезают.

Многие из могущественных лордов Равенлофта надеются изучить секреты соединений. Они ищут причину, по которой происходит соединение, чтобы сбежать из своих домейнов-тюрем или расширить свое влияние за пределы темной реальности, в которой они обитают. Никто не преуспел в этих поисках.

ДОМЕЙНЫ РАВЕНЛОФТА

В настоящее время Равенлофт имеет более чем 30 домейнов, каждый из них персональная тюрьма и царство могущественного лорда. В одной из следующих глав этой книги описывается каждый домейн в деталях. Домейны подобны небольшим странам с четкими политическими границами. Каждый домейн отражает индивидуальность лорда, который побудил его создание. Домейны твердые и реальные, и, кажется больше не имеют никаких различий от Материального Плана. Местные жители и посетители демиплана могут переходить через границы домейнов. Лорды этого сделать не могут.

Двадцать шесть домейнов образуют один твердый земной массив, известный как Ядро. Баровия, домейн Страда, находится в центре этого «континента печали». Страд не самый могущественный лорд в демиплане, он только самый первый.

Восемь домейнов, «острова ужаса» плавают отдельно в туманных морях демиплана Равенлофта. Каждый из них постоянно окружен Туманами. Их происхождение может варьироваться, как от острова из других миров, так и откалыванием куска земли от Ядра подобно айсбергу, или же извержением, подобно потокам лавы, которое позже застывает, охлаждаясь. Поскольку Равенлофт нестабилен, изменяется, эти острова, в конце концов, могут соединиться вместе, став одним островом, или могут просто опуститься в Туманы и исчезнуть.

Лорды каждого домейна – злые, но многие люди, проживающие в этих землях, имеют добрые сердца. К сожалению, большинство из них, хранят это в себе, боясь показать свое благочестие незнакомцу. Другие слишком мало знают или ошеломлены, чтобы сразиться со злом, окружающем их. И все же, посреди этой темноты, небольшие бастионы добродетели сохранились. Чтобы выжить, они должны держаться в тени и тщательно выбирать свои действия.

ФОРМИРОВАНИЕ НОВЫХ ЗЕМЕЛЬ

Злые персонажи или существа, которые имеют большие силы или эмоции, могут подтолкнуть формирование нового домейна. Если они обустраиваются около Туманной Границы, демиплан может откликнуться на их присутствие. Туманы отступают, и земля вокруг них приобретает форму, новая Земля отражает их основную сущность. Целые города могут оказаться древними и разрушающимися, как будто они существовали здесь в течение тысяч лет. Существо никак не может контролировать этот процесс. Это происходит, желает ли он сам этого или нет.

Земля и лорд сильно связаны друг с другом, могущество Лорда может стать больше, чем было прежде. Он также может быть проклят. Каждый домейн отражает индивидуальность и прошлые преступления своего лорда. Это постоянно напоминает ему обо всем, что с ним происходило. Он не может избежать этих воспоминаний, потому что каждый домейн заключает своего лорда в «тюрьму».

Например, Страд заключен в тюрьму в Баровии. Он знает о многом, что происходит внутри его границ, и может чувствовать появление новых посетителей. Он сохраняет власть над многими животными и объектами в своем домейне. Он Лорд вампир становится все более могущественным с возрастом, будучи навсегда нежитью. Все это могущество идет прямо от самой Земли. Но с этими силами приходит и боль. Каждые несколько поколений в Баровии рождается женщина, похожая на потерянную любовь Страда, Татьяну. Эта женщина – ее перевоплощение. Он может неустанно преследовать ее, но никогда не сможет сохранить ее. Земля обрекает его на вечное мучение.

Маленькие мысли имеют тенденцию создавать маленькие земли. Особенно порочное маленькое существо может породить крошечный, изолированный домейн, который может быть достигнут только теми, кто входит в Туманную Границу. Такие домейны имеют ограниченное время существования и часто сами по себе распадаются. Обычно они охватывают только поместье или крепость, возможно с небольшим клочком земли. Хотя владелец не имеет такого могущества, как другие лорды, он, тем не менее, правит своей небольшой тюрьмой. Даже из таких незначительных домейнов побег может быть очень труден.

Могущественные добрые или нейтральные существа, кажется, не вызывают формирование домейна. Каждый лорд в Равенлофте – злой. Сила индивидуальности, кажется, более важна, чем грубая физическая сила. Обычный человек, отличающийся большой ненавистью и жадностью, может владеть большим домейном, в то время как малозлобный вампир может ходить по земле без собственного домейна.

Как ДМ, разрабатывающий приключения в Равенлофте, Вы может захотеть создать новый домейн для своих игроков. Помните, что новые постоянные домейны очень редки, особенно в пределах Ядра. Только могущественный персонаж с большими эмоциями или силами может пробудить землю и заставить ее расти. Лорды – существа страсти, которыми правит раскаяние, жажда власти или жадная потребность к мести. Как уже отмечалось выше, они могут получить от земли могущество, но они также получают от нее проклятие. Глава XIII в этой книге показывает примеры силы и боли, которую выносит каждый лорд.

ВОЙНА И РАЗРУШЕНИЕ

Демиплан делает трудным уничтожение лорда, но это не невозможно. Когда лорд погибает, домейн начинает непрерывно изменяться. Если другое могущественное существо проживает в этом домейне, он или она могут просто принять управление на себя. Обычно эта «сила» должна проживать в этом месте в течение некоторого времени, чтобы привлечь внимание демиплана. В таких случаях домейны остаются под управлением целых семейств, передающих свою власть и мощь через поколения. Если никакой индивидуум не принимает контроль над домейном, земля может

медленно распадаться в Туманную Границу. Или она может деформироваться, чтобы стать частью соседнего домейна, увеличивая тюрьму другого лорда.

Как только домейн основывается, он не может быть изменен или удален, если никто не уничтожает лорда или не прекращает правление лорда. Даже если непритязательное маленькое злобное существо основывает крошечную тюрьму-домейн, даже самые могущественные вампиры Равенлофта подчиняются его правилам, когда находятся внутри его границ. Конечно же, вампир может быть способен убить или радикально изменить небольшого лорда. Если демиплан реагирует на вампира и делает его лордом, домейн может измениться, удовлетворяя его состоянию. Во многих случаях, новый домейн бы просто заменил тот, который он разрушил.

Война редкое, но не неизвестное явление в Равенлофте. Хотя сами Лорды не могут покинуть свои домейны, их фавориты не имеют такого ограничения. Лорд может захотеть развязать войну, чтобы получить косвенный контроль над большой территорией или просто причинить неприятелю беды и нищету. Эти войны проходят с небольшим успехом. Лорд имеет большую власть не только над своей землей, но и часто над существами, которые входят в его владения. Вторгнувшаяся армия может быстро стать солдатами того домейна, на которую они собирались напасть.

Могущественные, злобные силы, которые не являются лордами, наиболее заинтересованы в том, чтобы развязать войну в Равенлофте. Эти типы скорее используют хитрость и интриги, чем прямые военные действия. Такие мошенники могут убить правящего лорда и завладеть его землями. Земли бы отреагировали на новую индивидуальность. Земля вероятно бы изменилась по своей природе и возможно даже в размере, хотя и не стала бы поглощать территорию других домейнов.

ПОКИДАНИЕ РАВЕНЛОФТА

Из Равенлофта трудно сбежать. Несколько порталов существуют в демиплане, которые позволяют путешественникам вернуться на Главный Материальный План. Они настолько же необычны, как и односторонние врата, которые приводят в Равенлофт. Некоторые магические вещи могут также переносить существ из демиплана. В редких случаях, могущественная сила может вывести существ или персонажей из демиплана страха в более безопасные миры.

Порталы в Равенлофте – сияющие пустые фигуры: круг, прямоугольник или бесформенная капля к примеру. Многие открываются один раз, а затем навсегда исчезают. Даже постоянные порталы никогда не бывают постоянно открытыми. Каждый портал должен открыться по определенному триггеру (смотри ниже). Когда триггер срабатывает, они остаются открытыми в течение 2d6 раундов. В это время они могут перенести любого, кто входит в портал на Главный Материальный План. Точное место назначения может быть неизвестно, но путешественники, обнаружившие эти ворота, редко задумываются над этим.

Таблица ниже представляет список триггеров, которые обычно открывают один из выходов из Равенлофта.

ОБЩИЕ ТРИГГЕРЫ ПОРТАЛОВ

1. Определенная дата на календаре
2. Фаза луны
3. Положение звезд
4. Дар крови
5. Разрушение специфического существа
6. Разрушение специфического магического предмета
7. Снятие проклятья
8. Желание Лорда домейна
9. Исполнение ритуала
10. Выбор ДМ-а

Другие, более сложные триггеры также могут открыть портал. Примеры включают в себя исторические события. Например, портал может открыться, «когда падет Башня Талуса», «когда соединятся Мулдарские близнецы» или «когда дочь Фаника пройдет через радугу». Другие комплексные триггеры могут объединять несколько простых событий. Например, портал, разработанный по приведенной выше таблице, может открываться только, когда персонаж уничтожает специфическое существо в то время, когда на небе сияет половина луны.

Когда Вы разрабатываете приключение, триггер для портала должен соответствовать вашей истории. Возможность сбежать из Равенлофта – основная линия некоторых приключений, так что открытие портала должно быть довольно сложным и интересным. Стандартный трюк состоит в том, чтобы спроектировать два портала для приключения. Персонажи случайно открывают первый портал и в ужасе наблюдают, как ворота закрываются перед ними, прежде чем они смогли воспользоваться ими. Тогда они должны найти второй спасительный выход.

ГЛАВА III. ИЗМЕНЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Персонажи любого класса, расы и мировоззрения могут войти в Равенлофт. Врата, ведущие в него, открыты для всех. Земля не слепо относится к их индивидуальным чертам, скорее наоборот. Туманы, окутывающие группу путешествующих приключенцев, кажется, чувствуют сущность каждого нового гостя. Когда эта сущность не удовлетворяет их, земля изменяет ее, заглушая оскорбляющие ее способности, пересматривая их силы. Для большинства персонажей, эффекты небольшие и временные, продолжающиеся только когда персонажи пребывают в Равенлофте. Для других изменения могут стать драматическими. Эти персонажи, соблазненные Землей и проигнорировавшие ее определенные особенности, могут оказаться пойманными в Равенлофте навсегда.

Эта глава объясняет, как темные земли влияют на персонажей данного класса, расы или мировоззрения.

ВОИНЫ

«Неестественные» законы Равенлофта оставляют большинство воинов, фактически незатронутыми. Воины не переносят никаких изменений к своим способностям или индивидуальности, вообще. Рейнджеры и паладины, однако, не так легко избегают сил этой реальности.

ПАЛАДИНЫ

По своей природе, паладины могут обнаруживать зло на расстояние 60-ти футов, если они сосредотачивают мысли на данном направлении. В момент, когда эти, как говорится, «белые рыцари» входят в Туманы, эти способности изменяются. В Равенлофте никто не может обнаружить зло магическим способом, будь это заклинание или естественная способность. Подобно любому персонажу, который пытается обнаружить зло, паладины не чувствуют даже никаких намеков на зло, добро или нейтральность. Вместо этого, они узнают, является ли цель «хаотичной» или «не хаотичной». Кроме того, цель может сделать спасбросок против заклинания, чтобы вообще избежать обследования.

Естественный иммунитет паладина к болезням не защищает его от магических болезней. Ликантропия, прикосновение мумии и другие беды, насланные заклинанием – все они магические. Аналогично, его способность излечивать болезни, применяется только к болезням с естественными причинами. Обычная его премия +2 к спасброскам по-прежнему применяется и против магических болезней.

Аура, которая защищает паладина от зла, окружает их всегда. Аура имеет только 10-ти футовый радиус. Этот естественный дар не соответствует заклинанию защиты от зла. Аура причиняет только –1 штраф ко всем спасброскам злых существ в области ее влияния. В Равенлофте злые существа могут ощущать ауру и ее точный источник даже без того, чтобы войти в нее. При прочих равных условиях, в бою они будут стремиться напасть на кого-нибудь другого, чем на паладина. Однако если паладин – логическая цель их атак, интеллектуальные твари не будут стесняться атаковать его.

Паладины подобны соли в открытой ране, их невозможно проигнорировать. В момент, когда этот сеятель добра входит в домейн, лорд этого домейна может почувствовать его. Слишком яркая аура паладина нарушает материю самой Земли. Лорд всегда примерно знает где находится каждый паладин в его или ее домейне. (Как правило, Вы можете предположить, что лорд знает местоположение паладина с погрешностью в одну милю). Если паладин достал свой святой меч, шанс лорда узнать о точном местоположении паладина увеличивается. (В этом случае погрешность сужается до 100 ярдов).

Помимо клериков, паладины – единственные персонажи, которые могут изгонять нежить. Оба эти класса обнаружат, что и эта способность изменяется в Равенлофте. Детали этих изменений смотри ниже в части, посвященной клерикам.

РЕЙНДЖЕРЫ

Рейнджеры обладают естественной эмпатией к животным, будучи одаренными знатоками их привычек. Эта способность работает так же, как указано в AD&D-2 в Руководстве Игрока и DMG, если это не находится в противоречии с законами домейна. (Законы любого домейна всегда имеют приоритет над индивидуальными силами PC). В некоторых домейнах животных нельзя выдрессировать. В других, часть или даже все животные повинуются только лорду. Например, все волки в Баровии повинуются Страду. В этом случае, рейнджер не может влиять на волков. Конечно же, рейнджер не будет об этом знать, пока он не попробует проверить этот свой навык. И Страд, получающий наслаждение от обмана, может позволить сделать так, что рейнджеру покажется, что он контролирует волка. Как же потом позже удивится этот персонаж…

Если у рейнджера есть животные или очарованные существа, как последователи, то они могут не остаться с ним. Эти существа станут подчиняться законам того домейна, в котором они путешествуют. Например, если преданный рейнджеру волк сопровождает его в Баровию, то волк становится слугой Страда. Если не обусловлено еще чем-то, то животное не будет терять всю память о своей преданности рейнджеру. Оно не будет нападать на рейнджера и его друзей. Вместо этого, животное скорей всего сбежит, так разрешив противоречивые инструкции. Такое животное никогда далеко не отойдет от партии. Одновременно его тянет и отталкивает от своего прежнего хозяина, существо нервничает, прячась где-нибудь, и следует за каждым шагом партии. Это может сделать путешествие настолько нервозным. Приключенцы, напряженные до края, слышат шелест в близлежащих кустах. Это готовится напасть монстр, или только заблудшее животное рейнджера следует за ними?

Иногда животное последователь рейнджера может быт натравленным непосредственно на него. Такое зачарованное существо могло бы досаждать крестьянам или мучить других НПС. Злые силы могут приказать, чтобы животное напало прямо бы на саму группу рейнджера. Если силы интенсивны, у животного не остается никакого другого выбора, кроме как повиноваться.

Когда рейнджер покидает домейн, его животное последователь будет пытаться сопровождать его, конечно же, если оно еще живо и если не получило прямо противоположный приказ. Оказавшись вне этого домейна, животное возвращается к нормальному поведению. Вспоминая свое поведение, интеллектуальное существо может испытывать муки вины, становясь исключительно покорным или испытывая временную депрессию.

МАГИ

Фамильяры магов не подчиняются автоматически желаниям Лордов Равенлофта. В отличие от последователей рейнджера, призванный или вызванный магом фамильяр является фактически частью самого мага. Эти двое связаны между собой физически и эмпатически. Эта глубокая связь помогает фамильяру защищаться от контроля внешней силы.

В основном Равенлофт, кажется, игнорирует мага и его силы, до тех пор, пока тот не пытается использовать их. Некоторые заклинания и магические предметы могут удивить своими новыми результатами. Для специфических

деталей смотри главу, посвященную магии. Маги не испытывают никаких других болезненных эффектов, когда они путешествуют в Равенлофте, никаких, к которым были бы они одни уязвимы.

ЖРЕЦЫ

Изгнание нежити одна из самых ценных жреческих способностей. Оно также одно из самых оскорбительных деяний для темных сил Равенлофта. В результате, нежить тяжелее изгнать в Равенлофте, чем в других мирах. Например, 5-ти HD монстра в Равенлофте также трудно изгнать, как 6 HD монстра в другом мире. Никакая попытка не является автоматически успешной. Используйте таблицу ниже, чтобы определить насколько успешна попытка изгнания в Равенлофте. Правила для изгнания нежити действуют так же, как описано в Руководстве игрока.

ИЗГНАНИЕ НЕЖИТИ

Тип или уровень	**----------Уровни жреца ----------**											
Нежити	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10-11	12-13	14+
Skeleton or 1HD	13	10	7	4	1	1	1*	1*	1*	1*	1*	1*
Zombie	16	13	10	7	4	1	1	1*	1*	1*	1*	1*
Ghoul or 2HD	19	16	13	10	7	4	1	1	1*	1*	1*	1*
Shadow or 3-4HD	20	19	16	13	10	7	4	1	1	1*	1*	1*
Wight or 5HD	-	20	19	16	13	10	7	4	1	1	1*	1*
Ghast	-		20	19	16	13	10	7	4	1	1	1*
Wraith or 6HD	-		-	20	19	16	13	10	7	4	1	1
Mummy or 7HD	-		-		20	19	16	13	10	7	4	1
Spectre or 6 HD	-		-		-	20	19	16	13	10	7	4
Vampire or 9HD	-		-		-		20	19	16	13	10	7
Ghost or 10HD	-		-		-		-	20	19	16	13	10
Lich or 11+ HD	-		-		-		-		20	19	16	13
Special	-		-		-		-		-	20	19	16

* Нежить уничтожается, если не может сбежать на максимальный текущий диапазон действия изгнания или исчезнуть из поля зрения жреца.

Когда зло, окружающее нежить, увеличивается, сила жреца изгонять нежить уменьшается. Земли Равенлофта пронизаны сосредоточениями (sinkholes) зла. Эти места настолько ужасны, что жрецы получают штраф от –1 до –4 при изгнании нежити. Даже в относительно спокойной области, присутствие злого хозяина уменьшает эффективность жреца. В большинстве домейнов, когда лорд находится на расстоянии 300 футов от своих немертвых помощников, жрецы получают штраф –2 при попытках изгнания нежити. Жалок тот несчастный жрец, который пробует использовать эти силы, когда оба и лорд и действия Земли противостоят ему; модификаторы совокупные.

Даже без этих штрафов, нежить Равенлофта часто бывает труднее изгнать, чем показывает их HD. Например, Зомби Страда необычно жестоки, соответствуя в этом своему могущественному хозяину. Некоторые монстры вообще могут стать не изгоняемыми жрецами. Например, если жрец 5-го уровня пытается изгнать мумию, ему требуется выбросить 20. Дополнительный модификатор –2 в доме с призраками (одно из так называемых сосредоточений зла) может сделать невозможным для этого жреца изгнать привидение (wraith) или гхаста (ghast).

Жрецы соответствуют одному из двух общих описаний: те, кто поклоняются пантеону богов, но никакому конкретному богу в частности и те, кто посвятили себя определенному божеству. Друиды подходят под вторую группу, они поклоняются богам леса или природы. Независимо от того, к какой группе они принадлежат, жрецы получают свои заклинания через молитвы. Боги отвечают на их молитвы, и предоставляют им заклинания. К сожалению, в Равенлофте линия, связующая богов и жрецов имеет изъян. Результаты любого заклинания могут быть изменены. Для деталей смотрите главу по магии.

Жрецы, посвятившие себя определенному божеству, обычно имеют специальные способности. Если способность подражает заклинанию, которое работает по-иному в Равенлофте, способность работает также по-другому. (Посмотрите переделанное описание заклинания). В противном случае ДМ должен определить заранее, какие (если они вообще есть) эффекты способности потерпят изменения. Имейте в виду, что законы Равенлофта и его домейнов имеют приоритет над способностями любого игрового персонажа.

Необязательное правило. Подобно паладинам, могущественные законно-добрые жрецы могут вызывать своего рода «тревогу», которая сообщает лорду домейна их приблизительное местонахождение. В случае паладина, его крайнее мировоззрение приводит в готовность лорда. Как ДМ, вы могли бы решить, что жрец, посвященный сильно законно-доброму божеству, будет выделяться по той же самой причине.

ВОРЫ

Законы Равенлофта оставляют воров практически незатронутыми. Воры не переносят никаких изменений вообще, их способности остаются такими же, как описано в правилах по AD&D-2. Барды переносят одно из незначительных ограничений: Они не знают «немного обо всем» в Равенлофте. Если они не жили и не путешествовали по этой адской реальности больше года, то у них нет никакой причины знать ее людей, места или предметы. Ну и конечно, любые заклинания барда, которые он может использовать, подчиняются изменениям, отмеченным в этой книге.

НЕЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ РАСЫ

Большинство жителей Равенлофта – люди, по крайней мере, они выглядят как люди. Дварфы, халфлинги и другие нечеловеческие расы редки. Даже Лорды имеют тенденцию выглядеть «более или менее» подобно Хомо Сапиенс. Конечно, есть и исключения, и приключенцы неизбежно наткнутся на домейн или два, где местные жители не являются людьми.

Нечеловеческие расы обычно привлекают к себе внимание. В экстренном случае, они могут поощрить линчующую толпу к действиям. В Таблице Энкаунтеров измените прогрессию реакции от «сбегающей» или «дружественной» к «враждебной» (смотри таблицу 59 в DMG). При использовании Таблицы Энкаунтеров, понизьте реакцию на одну

категорию, чтобы отразить негативное нечеловеческое влияние (например, «осторожность» становится «угрозой»). Это означает, что бросок реакции никогда не будет приводить к дружественному результату, если присутствуют нелюди.

Однако дружественная реакция не всегда будет избегать этих «иностранцев». Нелюди, которые прилагают исключительные усилия, чтобы доказать свою преданность и безопасность, в конечном счете могут завоевать доверие жителей Равенлофта. Как только это доверие установилось, НПС могут позволить себе действовать дружески с этими РС.

Нелюди, которые пытаются впечатлить НПС своим огромным могуществом, могут обнаружить неприятные последствия таких усилий. Если они демонстрируют свое могущество, существует 50% шанс, что НПС испугается. Как ДМ, вы можете применять модификаторы, которые вы видите пригодными для соответствующей ситуации. Например, если бы эльфийский маг направил шаровую молнию в заброшенный дом, то модификатор был бы очень серьезен. Большинство НПС просто бы испугались его, логически предполагая, что никакой дом, даже их собственный, не будет в безопасности от такого разрушения.

Если вы базируете реакцию НПС на Харизме персонажа, полагайте, что нелюди имеют ее на 3 пункта ниже, чем люди в этом случае. Если в описание домейна не указывается никаких болезненных чувств к нелюдям, то игнорируйте эти установки. Помните, что эти правила применяются только при первоначальной реакции. Ролеплэй определит, как НПС будут реагировать в конечном счете.

Простая маскировка может предотвратить большинство этих неприятностей. Жители Равенлофта редко видят нелюдей. Они не ожидают их увидеть, и что более важно, не хотят. Так если им не даются серьезные основания думать иначе, они предпочитают верить в то, что персонаж – человек. Но обитатели Равенлофта очень подозрительны. В момент, когда нечеловеческая сущность РС проявит себя, это заставит поколебаться их первое ложное впечатление, и они станут относиться к РС не человеку еще хуже.

Эльфы. Эльфийские персонажи обычно имеют 90% сопротивляемость к заклинаниям сна и обаяния. Но против некоторых могущественных обитателей Равенлофта, эта сопротивляемость уменьшается. Фактически уменьшение зависит от навыка заклинателя и от его связи с темной Землей. Типичный лорд уменьшает эльфийскую сопротивляемость до 50%.

ДОБРО И ЗЛО

Во многих случаях, земля Равенлофта действует подобно часовому, возможно даже как живой организм. Персонажи с исключительно сильной волей и мировоззрением привлекут внимание земли. Большинство игровых персонажей путешествуют через Равенлофт, практически незамеченными. Только персонаж с убеждениями паладина гарантировано бы обратил на себя внимание Земли. Когда она замечает такой персонаж, добродетель воспламеняет ее. Зло, с другой стороны, является эссенцией, которой она спокойно питается.

Как ни странно, но злые РС стоят перед самой большой опасностью в Равенлофте. Как ДМ, Вы должны тщательно следить за каждым шагом РС. Если его действия, полностью и последовательно злые, если он не жаждет искупления своих грехов, то земля отреагирует. Как, объясняет следующий раздел.

ЧЕКИ СИЛ

Равенлофт реагирует на зло. Она даже, кажется, питается им, потому что, когда это зло становится сильным, Земля может заманить его в свою ловушку навсегда. Это может случиться и с персонажем игрока. AD&D игра предназначена для героев, но несмотря на лучшие намерения ДМ-а и все руководящие принципы, некоторые люди настаивают на отыгрыше противоположных героев. Такие игроки, если не действуют осторожно, могут обнаружить, что их персонажи постепенно вырываются из под их контроля.

РС, кто преднамеренно совершает злое деяние (или охотно встает на сторону злых сил) может вызвать чек сил. По усмотрению ДМ-а, некоторые НПС могут быть также подвержены этой проверке. Другими словами, успешный чек означает, что Силы Равенлофта заметили персонажа и решают подтолкнуть его в свои «распростертые объятия». Чтобы вызвать чек Сил, персонаж должен преднамеренно совершить какое-то истинное злое деяние. И он должен быть успешным. Несчастные случаи с темными или смертельными результатами не учитываются.

Обычно действия, совершаемые для собственного блага и благополучия РС, не вовлекают злые намерения. Например, Хейнрич (РС) оказавшись в деревенской тюрьме, ожидает муки или еще что-нибудь похуже. Хейнрич пробует сбежать. Чтобы так сделать, ему, по всей видимости, придется убить одного из тюремщиков, чтобы добиться успеха, так он и делает. Это неблаговидный поступок. И это может даже стоить РС несколько очков опыта для «истории». Но слишком мелкий проступок, чтобы привлечь внимание Сил Равенлофта. Однако если Хейнрич преднамеренно мучает тюремщика, даже для того, чтобы добыть информацию, это преднамеренный темный поступок. ДМ вполне может решить, что Равенлофтовский чек Сил здесь будет необходим.

Нормальный Равенлофтовский чек Сил – бросок процентика. Если результат – 100, таинственные неизвестные Силы демиплана реагируют автоматически. Как ДМ, вы можете увеличить шанс, в зависимости от деяния. Если действие чрезвычайно и полностью злое, то шанс, что темные Силы ответят, по крайней мере, 5%. Чеки Сил предназначены для того, чтобы помочь ДМ-у, предупреждать игроков, что они шагают по тонкой кромке, так отыгрывая своего персонажа. Определите шанс успеха, который вы думаете, вам необходим. Однако, в любом случае, шанс не должен превышать 10% для РС.

Если темные Силы Равенлофта действуют, реакция изменяется по интенсивности, от Стадии Один (самой слабой) до Стадии Шесть. Каждая стадия полностью объясняется ниже. С каждым преступлением, реакция Сил повышается на один уровень. Стадия Шесть наиболее радикальна: земля предоставляет персонажу домейн и делает его лордом. Если такое случается с РС, его приключенческие деньки закончены. Игрок должен передать своего персонажа ДМ-у. Персонаж становится НПС, окончательно злобным и порочным противником, с которым все игроки теперь должны сражаться.

Каждый ответ Сил - обоюдоострый меч, вовлекающий и награду и наказание. Награда применяется только тогда, когда персонаж находится в Равенлофте. Наказания, с другой стороны, следуют за персонажем даже после того, как он оставит эту реальность, хотя по прошествию времени и свершении добрых дел, эти наказания могут уменьшаться.

В общих случаях, ответы Сил привлекают переход только на одну стадию в один промежуток времени. Однако, если действия персонажа невероятно отвратительны или ужасны, Силы могут предоставить ему переход сразу на две стадии (например, со Стадии 1 сразу на Стадию 3, минуя Стадию 2). Результаты этих изменений совокупные. Персонаж, достигшей Стадии 6, все еще сохраняет отметки каждой предыдущей стадии.

СТАДИЯ ОДИН, ИСКУШЕНИЕ

Дары: Чтобы соблазнить персонаж в свои объятья, темные Силы вознаграждают персонажа небольшим способом. Следующий список включает возможные награды. Звездочка (*) означает, что дар можно также квалифицировать и как наказание.

+2 хита (hp) постоянно
+1 к одной из статистик персонажа (18 – максимально возможное значение)
Норма передвижения становится 15, если персонаж движется на всех четырех конечностях *
Прыжки в высоту и на расстояние увеличиваются в два раза.
Загрязняет пищу и воду прикосновением один раз в день по желанию *
Ясно видит в обычной темноте
+1 к спасброску против страха
+1 к спасброску против болезней
+1 к спасброску против парализации
Не нужно есть или пить, и не может так делать без того, чтобы вызвать рвоту
Говорит со специфическим типом животных
Чревовещание (ventriloquism) один раз в день
Небольшие когти, 1d2 dam *
Небольшие клыки, 1d2 dam *

Наказания: В то время как персонаж получает дар, его злая натура становится более видимой. Его харизма временно понижается всякий раз, когда кто-нибудь замечает это изменение. Есть несколько возможных наказаний для Стадии 1

Дурной запах в 10’ радиусе – мускус животного, сера, гниение, дым и т.д.
Красные или желтые глаза
В темноте глаза горят, как у кошки
Когда напряжен или возбужден, смеется как гиена
Голос становится низким зловещим шепотом
Остроконечные брови и уши
Постоянно раздражителен и нервный
Всегда пыхтит и тяжело дышит
Лает при первом появлении луны
Всегда ест сырое мясо, по крайней мере, один раз в день.
Один раз в день должен глодать кости
Всегда рвет что-нибудь в клочки – ткань, бумагу, листья и т.д.
Улыбка персонажа выглядит жестокой и злобной
Открытые язвы на руках и предплечьях
Когда возбужден и нервничает, рычит
Разветвленный язык
Зрачки как у кошки (вертикальный разрез)
Спутанные белоснежные волосы
Шесть пальцев на каждой руке
Руки становятся черными, как уголь
Одна сторона лица перекошена
Дальтонизм

СТАДИЯ ДВА, ПРИГЛАШЕНИЕ

Дары: Ниже следует неполный список даров. Если награда – небольшой магический предмет, то эта вещь, скорее всего, будет мерзкой и злой. Силы Равенлофта никогда не вознаграждают темные деяния чем-нибудь добрым, но нейтральные дары возможны. Дары, отмеченные звездочкой (*) можно также считать наказаниями (по выбору ДМ-а).

Небольшой магический предмет
+4 хита (hp) постоянно
+2 к одной из статистик персонажа (18 – максимальное число)
Если персонаж движется на четырех конечностях, то его скорость увеличивается вдвое
Прикосновение всегда загрязняет пищу и воду *
Заражение болезнью (cause disease) один раз в день *
Когти причиняют 1d4 dam *
Клыки причиняют 1d4 dam *
Выдох создает вонючее облако (stinking cloud) в 10’ радиусе, один раз за день
+2 к спасброскам от огня и холода
Ядовитый плевок, нейтрализуется через 1 оборот
Обнаруживает невидимость один раз в день

Обнаруживает магию один раз в день
Говорит с нежитью один раз за день
Защита от нормального огня (affect normal fires) один раз в день
Горящие руки (burning hands) один раз в день
Обаяние персонажа (charm person) один раз в день
Холодное прикосновение (chill touch) один раз в день
Легкое падение (Feather fall) один раз в день
Гипноз (Hypnotism) один раз в день
Электрошок (shocking grasp) один раз в день
Паучье лазанье (Spider climb) один раз в день

Наказания: Они вызывают большие изменения в физической внешности, те, которые нельзя не заметить. Персонаж может получить одно или больше наказаний из следующего:

Шея вырастает на 1 фут длиной
Мех животного или чешуя покрывают тело, контуры лица
Вырастает хвост длиной 2 фута
Ноги становятся лапами животными, ногами птицы или рептилии и так далее
Лицо специфического животного
Пальцы на левой руке становятся щупальцами
Глаза исчезают, оставляя глазницы, но персонаж все еще видит, как обычно
На голове вырастают маленькие рожки, которые могут нанести 1d2 dam
Вырастает горб, не затрагивая боевых способностей
Кожистые рудиментарные крылья
Один раз в день должен пить кровь
Один раз в день должен причинить кому-нибудь боль
Звук голоса становится полностью нечеловеческим
Ослеплен обычным дневным светом
Один раз в день должен есть камни и землю

СТАДИЯ ТРИ, ПРИКОСНОВЕНИЕ ТЬМЫ

Дары: Персонаж получает незначительную силу, обычно заклинание, которое становится естественной способностью. Примеры включают в себя следующее:

Получает 1 уровень опыта
3 раза в день дыхание может создать темноту с 10’ радиусом
3 раза в день из глаз может исходить луч ослабления (Ray of enfeeblement)
3 раза в день не поддающийся контролю отвратительный смех Таши (Tasha’s uncontrollable hideous laughter)
Выпивание крови увеличивает силу на 1d4+2 в течение 10 раундов
В качестве компаньона появляется злой монстр с 2 HD или меньше
3 раза в день прикосновением деформирует дерево (Warp Wood)

Наказания: Незначительное физическое изменение сопровождает полученный дар. Например, персонаж, который может деформировать древесину, может делать это темно-коричневыми руками и черными искривленными когтями. Персонаж, который пьет кровь, может иметь клыки и красные глаза, в то время когда его характеристика Силы увеличивается. А тот, кто приобретает монстра себе в компаньоны, может начинать походить сам на эту тварь. (Разве хозяева и домашние животные нечасто выглядят похожими?)

Персонаж также получает ужасный норовистый характер, с небольшой способностью управлять им. Всякий раз, когда кто-то перечит ему, даже в незначительном деле, он должен сделать спасбросок против заклинаний. Если он проваливает его, он выражает свой гнев на самом ближайшем слабом человеке в течение одного раунда. Персонаж или бьет или делает ему какую-то гадость. Например, барменша говорит Бертхольду, ставшему проводником зла, что она не может налить еще спиртного. Она не выполнила его желание. Он проваливает спасбросок. Прежде, чем Бертхольд может контролировать себя, он встает и бьет ее в припадке ярости. Конечно же, никто из ее друзей не останется довольным.

СТАДИЯ ЧЕТЫРЕ, ОБЪЯТИЯ

Дары: Персонаж получает новую силу или способность, это может быть сопротивление магии или способность, подражающая заклинанию.

+4 премия ко всем мысленным контролирующим атакам
Плетет паутину руками
Воскрешение из мертвых (Raise Dead) прикосновением один раз в день
Прикосновением отравляет пищу и воду
Невидимость 3 раза в день
Полет по желанию
Волшебный сосуд (magic jar) от пристального взгляда один раз в день
Прикосновением иссушает уровень
Изменение формы (shapechange) в одну определенную форму по желанию
Контроль нежити по желанию
Требуется серебряное или магическое оружие, чтобы нанести повреждение отмеченному персонажу
3 раза в день вызывает страх (fear)
Иммунен к огню, или иммунен к холоду

Наказания: Физическая внешность персонажа изменяется, чтобы отразить новую способность. Например, персонаж, способный прясть паутину, может иметь руки, которые похожи на двух пауков, свисающих с его запястий.

Кроме того, персонаж начинает терять контроль над своими действиями на более длительный промежуток времени. Когда он сталкивается с прекрасной или могущественной вещью, персонаж должен сделать спасбросок против заклинания, чтобы воспротивиться желанию украсть его. (Желание завладеть вниманием харизматичного человека также может быть одинаково неотразимо.) Когда спасбросок провален, персонаж теряет самообладание на 2d6 раундов. Если он PC, то ДМ временно управляет им. В течение этого времени им обуревает страсть исполнить свое желание. Он делает все возможное, исходя из его могущества, чтобы заполучить то, что хочет. Если ему мешают в этом, он должен сделать спасбросок против заклинаний или напасть на самого ближайшего и наименее способного защититься.

СТАДИЯ ПЯТЬ, СУЩЕССТВО РАВЕНЛОФТА

С каждой предыдущей стадией, Равенлофт предоставляет персонажу больше, чем он, кажется, может желать, а именно могущество. Равенлофт также изменяет его внешность, так чтобы это отражало его внутреннюю тьму. В Стадии 5, таинственные Силы Равенлофта завершают следующий логический шаг: персонаж становится существом Равенлофта. Он может иметь новую «личность», но в большинстве случаев, она уже не человеческая. Он теряет контроль над своими действиями в течение дней и возможно даже недель. Он может претерпевать постоянные физические изменения (подобно вампиру) или же только изменяться в некоторое время (подобно оборотням). Если его тело остается неизменным, его разум раскалывается на две личности, - одна из них черна как деготь. Когда темная сторона овладевает им, она правит им в течение 2d6 дня. ДМ всегда управляет персонажем с «темной стороной».

СТАДИЯ ШЕСТЬ, ЛОРД ДОМЕЙНА

На этой стадии персонаж теперь полностью и навсегда принадлежит Равенлофту. В последующее время, когда персонаж вступает в Туманы, земля реагирует на него и создает крошечный домейн для него, не более двух миль в поперечнике. (Наиболее часто, это просто дом и двор.) по выбору ДМ-а, новый домейн может быть прикреплен к другому домейну или отдельно плавать в туманах.

Игровые персонажи не могут быть лордами. Они становятся НПС, под управлением ДМ-а. Подобно всем другим Лордам в Равенлофте, персонаж никогда не может покинуть свой домейн. В своем собственном маленьком царстве он обладает большим могуществом. Но также он имеет опасное проклятие, наложенное Силами Равенлофта (Смотри главу 6 «Проклятья» для большего количества деталей). Как ДМ вы должны специально приспособить проклятье нового лорда и силы, как вы считаете нужным. Используйте лордов других домейнов, как пример того, как может быть создан новый лорд.

ГЛАВА IV. ЧЕКИ СТРАХА И УЖАСА

Сидя за игровым столом, бросая дайсы и закусывая, игрок может легко сказать. «Я пробираюсь через омут с корчащимися руками зомби». Это была бы совсем другая история, если бы происходило на самом деле. Следующие правила помогают бесстрашным, презирающим опасность игрокам определить, как их персонажи реально среагируют на ужасы.

СТРАХ ПРОТИВ УЖАСА

Когда перед лицом персонажа происходят вещи, которые не хотел бы видеть никакой нормальный человек, в игру вступают два правила, проверяющие реакцию персонажа: чеки страха и ужаса. На первый взгляд эти эмоции кажутся подобными. В обоих случаях разум человека приходит в замешательство и вполне возможна паника. Однако в терминах Равенлофт игры, страх и ужас указывают на две различные реакции.

Страх – реакция на непосредственную физическую угрозу, обычно существо. Персонаж предстал перед некой злостной силой, которая определенно может навредить ему, и вероятней всего, предпримет эти враждебные действия против него теперь.

Ужас, с другой стороны, подразумевает некоторую часть отвращения, муки и невыносимости. Иногда, это приходит от понимания некоторой ужасной истины или возможности. Обычно это возникает от наблюдения определенной сцены. Персонаж видит то, что полностью противоречит его представлению о мире (даже если опыт преподал ему уже иной урок). Например, скажем, паренек подсматривает за девушкой около водоема в лесу, глядя во все глаза, как она раздевается, перед тем как войти в воду. Затем он видит, как она снимает голову. Ему ничто непосредственно не угрожает, но все же эта сцена его может ужаснуть.

ЧЕКИ СТРАХА

Когда делать чек страха. Персонаж должен делать чек страха, когда он предстоит перед кем-то (или чем-то), кто угрожает ему подавляющей мощью или силой. Жертва должна знать, подозревать или предполагать, что он превосходит его. Опасность должна быть неизбежна. И угроза должна быть действительной. (Бездомная яма смертельна, но она обычно не вызывает чека страха.)

Как общее правило, любое из следующего составляет «подавляющую мощь или силу»:

1. HD «угрозы» больше, чем в два раза общих HD всей партии (приключенцы активно противостоят угрозе).
2. Максимальное повреждение, которое может причинить существо, способно убить самого крепкого персонажа в группе за один раунд. (В этом случае, самым «крепким» считается персонаж с наиболее большим количеством хитов)
3. Приключенцы, которые не могут использовать заклинания, не имеют оружия достаточной магической силы, чтобы повредить существам.

Конечно же, персонаж может только предполагать, что одно из этих трех условий истинно. Если персонажи даже не подозревают, что они предстоят перед превосходящим противником, ДМ должен решить следует ли здесь

применить чеки страха или нет. Важно то, чему больше верят персонажи, чем то, что они знают. Если персонажи не чувствуют угрозу, они не должны кидать чек страха, даже если это угроза реальна. Аналогично, мощная иллюзия, может вызвать чек страха, даже при том, что эта угроза не истинна. В этих случаях, размер и внешность монстра более важна, чем его истинные силы.

Используйте чеки страха экономно. PC вполне могут быть умудренными опытом и странствиями приключенцами. Они должны быть способны противостоять жестоким монстром без того, чтобы проверять их страх, если они полагают, что у них есть разумный шанс на выживание. Когда игроки предполагают, что они потеряли надежду на то, чтобы выжить, тогда призовите их сделать чек страха. Это не подразумевается, что игроки правы в этом случае, только то, что они чувствуют страх.

Любая вещь, или заклинание, которое не позволяет существу (или угрозе) повредить PC, снимает потребность в чеке страха. Масло (*oil*) и эфирная броня (*armor of etherealness*) – хорошие примеры. (Смотри главу по магическим вещам, в которых пересмотрено описание этих изделий). Заклинание эмоции (emotion), прочитанное перед началом энкаунтера, чтобы добавить храбрости, будет отрицать чеки страха, и предоставлять персонажу премии нападения, описанные для этого заклинания.

Как делать Чек Страха. Чек страха – спасбросок против парализации. Этот спасбросок применяется потому что, страх нападает на разум жертвы, и требует исключительных сил, чтобы воспротивиться ему. Бонусы от Мудрости автоматически применяются, соединяясь с умственной стойкостью персонажа. Однако это нападение не магическое, так что естественная сопротивляемость магии ни имеет никакого эффекта на эмоциональное состояние персонажа.

Однако заклинания и магические предметы могут защитить персонажей от страха, добавляя им уверенности к их способности выживания. Магия, которая предлагает им частичную защиту, или защиту, которая не гарантирует спасение, добавляет +4 премию к спасброску персонажа. Например, защита от зла 10’ радиус (*protection from evil, 10-foot radius*) не гарантирует защиту, поскольку существо, выкинув свой спасбросок, будет игнорировать заклинание. Независимо от результатов спасброска того существа, персонаж, который все еще должен кинуть чек страха, получает премию +4 к результату. Персонаж, который носит кольцо сопротивления огню (*ring of fire resistance*), при встрече с огнедышащей адской собакой, также получил бы премию +4 к своему чеку страха. Когда используется заклинание эмоции (*emotion*), чтобы воодушевить друзей, персонаж получает премию +2 на свои броски, как описано в заклинание, наряду с премией +4 к чеку страха.

Таблица ниже показывает общие модификаторы для чеков страха. Как ДМ, вы можете применить другие модификаторы, если вы видите, что некоторые обстоятельства еще сильнее вызывают страх. Любые другие модификаторы, которые обычно воздействуют на спасбросок против парализации, также применяются и к чекам страха.

ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ К ЧЕКАМ СТРАХА

Есть заклинание, определенно полезное в этом столкновении	+4
Магический предмет, определенно полезный в этом столкновении	+4
Друг или член семьи подвержен опасности	+4
Повторная встреча с такой же угрозой в один и тот же день	+1
Знание, как победить в подобном столкновении	+2
Подобное столкновение ранее уже было проиграно	-2

Провал Чека Страха: Когда персонаж проваливает чек страха, он, вероятно, выронит все то, что он держит в руках. Та же самая вещь происходит, когда на него воздействует заклинание страха. Базовый шанс того, что он что-нибудь выронит, составляет 60% на первом уровне (или существа с 1 HD). Каждый уровень выше 1-го уменьшает этот шанс на 5%. Таким образом, персонаж 10-го уровня имеет только 15% шанс выронить то, что он держит в руках. Минимальный шанс – 10%.

Независимо от того, роняет он что-нибудь или нет, персонаж, проваливший чек страха, охвачен страхом. Им управляет инстинкт выживания, и он имеет только один выбор – БЕЖАТЬ! Он бежит куда-нибудь, как можно дальше, пока между ним и угрозой не возникает безопасная дистанция. Если угрожающее существо (или существа) выигрывают инициативу, они получают 1 раунд свободных нападений. После этого, он может продолжать нападать, если может выдерживать темп жертвы, охваченной страхом. (Помните, монстр должен иметь скорость движения в два раза больше, чем скорость жертвы, чтобы преследовать и атаковать в этом случае). Чтобы избежать нелепой сцены, ДМ может направить испуганного персонажа, на которого непрерывно сыплются атаки, в тупик. Будучи загнанным в угол, даже объятый страхом персонаж может сражаться.

Когда персонаж не имеет возможности бежать, он может развернуться и противостоять «угрозе». Потребуется только один раунд, чтобы собраться. После этого, объятый страхом персонаж может сражаться с –2 штрафом на все броски, включая броски атаки и повреждения. Его класс брони также уменьшен на 2, поскольку его защитный навык существенно уменьшен. У объятых страхом магов и жрецов трясутся руки, заклинания имеют базовый 25% шанс минус уровень заклинателя, провалится.

Восстановление от страха. Как только источник страха удален или больше не представляет угрозы, охваченный страхом персонаж восстанавливает свое самообладание в течение 1d4 раундов. Жрец или маг, также могут смягчить страх соответствующей магией. Примеры включают в себя: заклинания удаления страха (*remove fear*), забывание (*forget*) и эмоции (*emotion*). Если персонаж все еще стоит перед лицом угрозы, заклинание забыть позволяет ему сделать новый чек страха. Храбрость, внушенная заклинанием эмоции, просто отменяют результаты чеков страха, но не обеспечивает его премией нападения, пока маг не прочитает его снова после того, как тот избавился от страха.

ЧЕКИ УЖАСА

Как отмечалось выше, ужас более широкая эмоция, чем просто страх, включающая в себя отвращение, муку или невыносимость, также хорошо, как ощущение террора. Персонажу, вероятно, придется сделать чек страха, когда он видит перед собой громадное существо, особенно, если он противостоял давным-давно перед представителем этого

вида (или он просто думает, что существо, стоящее перед ним, принадлежит к подобному виду). Но когда он видит ужасающие эффекты этого существа на своих друзьях и внезапно понимает свою собственную уязвимость, это уже причина для чека ужаса.

Культура и воспитание могут определять, какие сцены могут ужаснуть персонажа. Например, гробовщик не будет чувствовать ту же самую брезгливость к мертвому телу, какую могут испытать другие персонажи. И друид будет более восприимчив к массовому убою животных, чем владелец какого-нибудь скотоводческого ранчо. Наиболее неопытных персонажей ужаснул бы просто вид нежити. С другой стороны, если персонаж неоднократно видел одно и то же ужасающее событие, он, в конечном счете, может онеметь к его эффектам.

Не существует твердых четких правил для определения ужаса (или страха). ДМ должен решить, какая ситуация является угрожающей или настолько ужасна, чтобы была вызвана эта проверка реакции. Как ДМ, вы должны быть осторожны, чтобы отделить бесшабашный ответ игроков от тех, которые обычно бы чувствовал персонаж. Двадцатилетний, жующий попкорн игрок может легко посмотреть ДМ-у в глаза и сказать. «А что здесь такого страшного?» Не позволяйте реакции игрока поколебать ваше решение. Почувствуйте себя в шкуре приключающегося персонажа, а не игрока. С другой стороны, если игрока охватывает ужас, это хороший признак того, что его персонаж также почувствовал ужас.

Как делать Чек Ужаса: Подобно броску дайсов для страха, чек ужаса – это спасбросок против парализации. Модификаторы мудрости для спасбросков также применяются.

Таблица ниже показывает обычные модификаторы для чеков ужаса. Как ДМ, вы можете применять любые другие, какие сочтете нужным.

ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ К ЧЕКАМ УЖАСА

Персонаж законно хорош	-1
Персонаж любого злого мировоззрения	+1
Персонаж знает человека, участвующего в сцене ужаса	-2
Близкий друг или член семьи участвуют в сцене ужаса	-4
Закрытая комната	-1
Открытая площадь (из комнаты можно убежать)	+1

Провал Чека Ужаса: Персонаж, проваливший чек ужаса, входит в ступор на 1 раунд. Он не может не двигаться, не нападать, не защищаться. Киньте 1d6, чтобы обнаружить то, что происходит с персонажем после этого. Результаты показаны ниже. В описаниях каждого результата, «ужасающая сцена» относится к любой сцене, вызывающей ужас.

РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОВАЛА ЧЕКОВ УЖАСА

1 Отвращение
2 Невыносимость
3 Навязчивая идея
4 Безумная ярость
5 Умственный шок
6 Панический страх

1. Отвращение. Персонаж не может смотреть на ужасающую сцену или пребывать в замкнутом помещении, где происходит эта сцена. На открытом месте, он должен оставаться, по крайней мере, на расстоянии 30-ти футов от этого зрелища. Каждый раз, когда он с готовностью нарушает эти границы, персонажа автоматически охватывает страх. (Он паникует и бежит, как описано выше). Если персонаж преднамеренно не нарушает эти границы, он имеет 1 раунд, чтобы убраться от этой сцены, чтобы избежать зрелища без того, чтобы быть объятым страхом. Например, если он открывает дверь и видит ужасающее зрелище, он может закрыть дверь, чтобы избежать того, чтобы выронить своего оружие и панически бежать подобно обезглавленному цыпленку.

Отвращение продолжается месяц. Персонаж, столкнувшийся с подобной сценой в это время, должен избежать ее снова или стать охваченным страхом. Эффекты наступают автоматически, персонаж не делает никакого нового чека ужаса в последней сцене.

2. Невыносимость. Это более сильная версия отвращения, описанного выше. Персонаж не может вынести зрелища, которое хоть чем-то напоминает сцену ужаса. Например, персонаж, который стал свидетелем необычно кровавой сцены, может невыносить красное вино или разделку недоваренного мяса. Невыносимость продолжается месяц.

3. Навязчивая идея. Ужасающий опыт самостоятельно овладевает мыслями персонажа снова и снова. Днем, он непрерывно говорит про этот случай. Ночью он бормочет еще чаще, и не может уснуть. Если его веки и закрываются, то только на непродолжительное время, недостаточное для того, чтобы отдохнуть или восстановить потерянные хиты. Каждая бессонная ночь уменьшает его боевые характеристики на –1. Штрафы совокупные, максимальный штраф - -4. Жрецы и маги переносят дополнительные проблемы, на следующий день после бессонной ночи, они не могут запоминать заклинания.

Заклинание сна немного облегчает страдания. Спящий не получает штрафа –1, но он также и не восстанавливает предварительно потерянные хиты. Заклинание сна предоставляет жрецам и магам достаточно отдыха, чтобы запомнить заклинания на следующий день.

Персонаж, охваченный навязчивой идеей, может делать спасбросок против парализации один раз неделю, чтобы избавиться от нее.

4. Безумная ярость: Персонажа заполняет гнев от того, что он испытал. Он имеет только одно желание: сокрушить и уничтожить ужасающую сцену. Он нападет на любого, кто встанет на его пути. Он получает премию +2 к броскам атаки и повреждения, и он атакует в два раза чаще, чем в обычном состоянии. Даже если ужасающее явление уничтожено, разгневанный персонаж продолжает в ярости нападать. После третьего раунда безумной ярости,

он может сделать спасбросок против парализации, и потом после каждого второго раунда (В начале 4-го, 6-го, 8-го и т.д.). Успешный спасбросок означает окончание безумной ярости.

Ярость остается в течение месяца, подобно тлеющим углям, готовым вспыхнуть в любой момент. Всякий раз, когда персонаж сталкивается с подобным ужасающим явлением в течение этого месяца, он повторяет свой спасбросок против парализации со штрафом –2. Если он проваливает его, он снова впадает в ярость (игнорируйте бросок 1 d6 на определение эффектов ужаса). Если спасбросок проходит успешно, гнев проходит.

5. Умственный Шок: Персонаж остается в ступоре, по крайней мере, 3 раунда. После этого, он может делать спасбросок против парализации каждый раунд. Если первый или второй спасбросок проходит, то он восстанавливает свое самообладание. Но если он подряд проваливает три спасброска (в то время, когда находится в шоке), он впадает в глубокий продолжительный шок. Персонаж, находящийся в глубоком шоке, может делать спасбросок, чтобы выйти из шока один раз в течение часа.

Эффекты умственного шока остаются в течение недели. В это время, если персонаж предстает перед подобной ужасающей сценой, он должен повторно выкинуть чек ужаса со штрафом –2. Если он проваливает его, он переносит умственный шок снова (игнорируйте бросок 1d6, определяющий результаты ужаса).

6. Панический Страх: персонаж ведет себя так же, как будто бы он провалил чек страха. В течение следующего месяца, всякий раз, когда он сталкивается с тем, что близко походит на эту ужасающую сцену, он должен делать новый чек ужаса со штрафом –2. Если он проваливает его, его немедленно охватывает панический страх.

Избавление от ужаса. Эффекты проваленного чека ужаса обычно исчезают через месяц. Иногда, магия может ускорить этот процесс. Например, успешное заклинание забыть (forget), позволяет персонажу восстановиться быстрее. Однако заклинание эмоции, внушающее храбрость, не помогает, оно отрицает страх, а не ужас. Неоднократное подвергание подобным сценам ужаса, в конечном счете, может повлечь то, что персонаж просто привыкает к ним и ужас проходит, исчезает сама потребность в чеке ужаса.

СТРАХ И УЖАС ОДНОВРЕМЕННО

Некоторые ситуации вызывают и страх и ужас. Например, когда персонаж видит товарища приключенца, лежащего безвольно в руках могущественного вампира, эта сцена может ужаснуть его. Если вампир, к тому же смотрит на действующего персонажа с усмешкой, то эта сцена может его и испугать дополнительно. Когда требуются оба чека, и страха и ужаса, то первоначально бросается чек ужаса. Если чек провален, то чек страха уже не требуется. Если же персонаж выкидывает чек ужаса, то игрок должен сделать тут же еще и чек страха.

НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Чеки страха и ужаса должны приводить к правдоподобным результатам. Как ДМ, Вы должны не стесняться изменять любые правила, предложенные выше, чтобы достичь этой цели. Здесь два примера.

* Если вы думаете, что отвратительная сцена достаточно ужасна, чтобы ошеломить персонажей, но навряд ли так ужасна, чтобы они испытывали после нее последствия, проигнорируйте бросок 1d6, определяющий результаты ужаса.

* Подсчет событий. Если персонаж успешно выстоял перед ужасным существом или явлением прежде, то оно вероятней будет меньше воздействовать на него, когда он снова сталкивается с ним. Каждый успешный чек страха или ужаса на специфическое столкновение дает персонажу премию +2 против подобного столкновения. (Премии совокупные. Для простоты расчета, они продолжаются только в течение одного приключения.)

ГЛАВА V. ОБОРОТНИ И ВАМПИРЫ

Эти страницы раскрывают тайны вампиров и оборотней, двух из самых важных тварей в Равенлофте. Каждый может превращаться в обычного человека, но внутри него скрывается чудовище. Они стали созданиями ночи и тени, поглощая кровь и плоть. Некоторых привлекает это состояние, они наслаждаются могуществом и свободой, которое приносит это состояние. Другие, преобразованные не по своей воле, несчастны, мучаясь этой формой рабства.

ЛИКАНТРОПИЯ

Это грех самой луны; Она больше, чем просто приходит на землю,
Когда она хочет, она делает людей безумными.
Вильям Шекспир, Отелло, акт V, сцена II

Ликантропы или оборотни – это люди (или гуманоиды), которые могут принимать форму животного. Вервольфы – люди, которые превращаются в волков, наиболее обычны. Другие примеры включают верлис, веркрыс и вермедведей. В Равенлофте, фактически любое плотоядное животное размером от собаки до медведя может быть оборотнем, даже акулы и крокодилы. Всеядные существа менее вероятные кандидаты в оборотни, но и такое может быть. Однако, большинство оборотней это животные, покрытые шерстью.

Руководство ДМ-а во 2-ой редакции AD&D обсуждает ликантропию в Главе 15. Как уже отмечено, ликантропия – естественное состояние в некоторых случаях, и своего рода приобретенная беда в других. Большинство описанного в DMG все еще применяется и в демиплане, но Равенлофт добавляет несколько новых моментов.

ИСТИННАЯ ИЛИ ПРИРОДНАЯ ЛИКАНТРОПИЯ

Истинная или природная ликантропия передается по наследству. Оборотень рождается таким и умирает, будучи ликантропом. Лечение болезни (*cure disease*) не имеет никакого эффекта, поскольку это не разновидность болезни.

В Равенлофте, большинство природных ликантропов могут принимать три формы: человеческую, форму определенного животного и гибрид обоих. Человеческая форма может иметь тонкие черты животного, такие как сросшиеся брови, или длинный указательный палец. (Конечно, много обычных людей могут иметь те же самые черты). Животная форма ликантропа обычно несколько больше, чем у обычного животного, но не настолько сильно выделяется, чтобы человек сомневался в ее подлинности. Гибрид или форма «человека-зверя» имеет человеческую основу: две руки, две ноги, человеческое туловище и вертикальное положение при ходьбе. Но остальная часть твари

отражает его животную форму. Например, вермедведь в гибридной форме обычно имеет толстый мех, острые когти и медвежью голову.

Во всех трех формах, истинный оборотень одинаково разумен и полностью контролирует свои действия. Они трансформируются по желанию, а не в ответ на появление полной луны, как описано в народном фольклоре. Эти монстры сохраняют свою неуязвимость и большинство своих способностей всегда. Например, стальная пуля, выпущенная в сердце вервольфа, не убьет его, независимо от того, в какой форме он прибывает. С другой стороны, серебряная пуля уничтожила бы его, независимо от его формы.

Все оборотни имеют, по крайней мере, одну Ахиллесову пяту. Другими словами, существует один предмет, материал, который может вызвать их уничтожение, и он обычно доступен любому. Для вервольфа это серебро и возможно вольфсбан.

Природные ликантропы смотрят на других гуманоидов, как на добычу, которую можно убить ради пропитания или удовольствия. Маскируя свою истинную натуру, оборотни замаскировываются, как обычные члены человеческого общества. Они заимствуют все обычаи, которые приносят удовольствие, балуются политикой и используют оружие и инструменты любой человеческой культуры. Но, по правде говоря, они имеют свое собственное общества и собственные правила поведения. Они культурные паразиты, использующие только те обычаи, которые развлекают их или помогают выжить.

Природный оборотень может передавать болезнь своим жертвам, инфицируя их проклятой ликантропией. В Равенлофте, природный оборотень иногда порабощает свои жертвы, создавая стаю желающих (и нежелающих) слуг. Когда инфицированный ликантроп изменяется в животную форму, истинный оборотень может контролировать его действия. В самых смертельных случаях, истинный ликантроп может иметь силу вызвать изменение формы его жертвы (смотри ниже).

ЛИКАНТРОПИЯ: СТРАШНАЯ БОЛЕЗНЬ

Природные ликантропы содержат в своей крови и слюне сыворотку, которая управляет изменением формы. Если они предают даже единственную частичку этой сыворотки нормальному гуманоиду, кусая их, к примеру, жертва заражается ликантропией. В других мирах, шанс заражения ликантропией 1% за каждый потерянный хит. В Равенлофте этот шанс увеличивается до 2%. Кроме того, любой ликантроп, истинный или зараженный, может передать инфекцию своей жертве.

Сыворотка бездействует, пока что-нибудь не вызывает трансформацию. Тогда клетки сыворотки дико размножаются, вынуждая жертву изменять форму. Для обычных вервольфов, полная луна вызывает трансформацию; в ночь полной луны и предыдущие и последующие ночи, жертва превращается в волка. Другие же вервольфы могут трансформироваться только тогда, когда рассердятся или впадут в боевую ярость. В Равенлофте, даже два существа одной природы могут трансформироваться из-за различных событий (триггеров). (Члены одной стаи, однако, имеют один и тот же триггер). Следующая таблица показывает ситуации, которые обычно преобразовывают жертвы этой болезни в порочных, кровожадных зверей.

ПРИМЕРЫ ТРИГГЕРОВ ОБОРОТНЕЙ

1. Фаза луны
2. Смена дня и ночи
3. Подвергание специфическому типу растения, животного или минерала
4. Чрезвычайный страх
5. Сон
6. Специфический звук или музыка
7. Сильное душевное волнение
8. Вид крови
9. Физическая боль
10. Выбор ДМ-а

В отличие от истинных ликантропов, жертвы болезней могут принимать только две формы: человека и зверя, или человека и человека-зверя. («Человек» может означать любую гуманоидную расу). Когда жертва находится не в человеческой форме, жертва имеет разум животного. Она не знает, что творит, и не может управлять своими действиями. (Если жертва – PC, то ДМ управляет персонажем). К сожалению, те, к кому жертва питает самые сильные чувства в человеческой форме, часто становятся жертвами его нападения. Когда ликантроп восстанавливает свою человеческую форму, он имеет лишь неопределенные смутные воспоминания своих звериных дел. Во многих случаях, ликантроп достоин жалости, также как и страха.

В человеческой форме, зараженный ликантроп имеет обычные человеческие способности и неуязвимости. В форме зверя или человека-зверя он имеет неуязвимость и способности оборотня. Это также означает, что он может инфицировать кого-нибудь своей болезнью. Простой укус может так сделать. Если ликантроп беременна, то она передает свою болезнь будущему ребенку.

Даже на Главном Материальном Плане ликантропия очень неприятная болезнь. В Равенлофте, это еще хуже. Некоторые истинные ликантропы в этом демиплане могут порабощать жертв, которых они лично инфицировали. Этот хозяин ликантропов не может контролировать жертв, которые находятся в человеческой форме, но иногда они могут вызвать трансформацию своих жертв.

Любой, кто является свидетелем изменения формы персонажа с этой болезнью, должен делать чек ужаса, и возможно чеки страха, в зависимости от обстоятельств. Если свидетель хорошо знает ликантропа, то к чеку ужаса применяется штраф –2.

Избавить ликантропа от его болезни особенно трудно в Равенлофте. Никакое лечение невозможно до тех пор, пока не будет убит истинный ликантроп, который в конечном счете инфицировал его. Поскольку зараженный

ликантропией может инфицировать других людей, которые в свою очередь могут инфицировать других, первоначальный источник болезни может быть чрезвычайно трудно выследить.

Как только хозяин ликантропов мертв, жертва должна совершить цепочку трудных шагов, чтобы вылечить свою болезнь. Первоначально, он должен исполнить ритуал благочестия, чтобы очистить себя. Затем он должен принять свою звериную форму. (Другими словами, должен сработать триггер, по которому изменяется форма. Обычно это означает, ожидание полной луны). Затем священник должен быстро прочитать три заклинания на зверя: искупление, лечение болезней и снятие проклятий.

Когда сыворотка ликантропии выходит из тела жертвы, она должна сделать спасбросок. В других реальностях, зараженный ликантроп должен сделать успешный спасбросок против полиморфа, чтобы закончить лечение. В Равенлофте, он должен сделать успешный спасбросок против смерти.

Спасбросок против смерти используется потому, что заключительный шаг лечения причиняет мучительную боль. Противостояние этой боли означает исключительную стойкость и силу духа. Но существует и другая, более серьезная причина для различных спасбросков. Равенлофт позволяет большинству жертв только один единственный шанс избежать оков ликантропии. Фактически, в каждом случае, жертва навечно останется ликантропом, если она провалит свой спасбросок. Обычно жрец и другие служители, из милости убивают зверя на месте. Жертва, умерев, восстанавливает человеческую форму. Только в исключительных случаях, когда вмешиваются сами Силы Равенлофта в этот процесс, это может быть изменено. (Как необязательное правило, Вы можете предположить, что это всегда происходит с заразившимся PC). В этих редких случаях, жертве можно позволить второй шанс на проведение лечения. Или же он, чудесным образом может оказаться излеченным от болезни, по крайней мере, через некоторое время.

ВАМПИРИЗМ

Страх был в моем сердце, когда из меня, как из кубка с вином, вытягивали вместе с кровью жизнь.
Колеридж, «Древний Моряк»

Вампиры – немертвые существа, которые иссушают жизненную силу своих жертв, почти всегда различны, как мужчины и женщины, становящиеся ими. Однако большинство основных черт этих существ показаны в Справочнике Монстров (AD&D Monstrous Compendium) и в разделе о новых монстрах в конце этой работы.

Три стези ведут к вампиризму в Равенлофте: «смертельное желание», проклятие и иссушающее жизнь нападение другого вампира. «Смертельное желание» означает, что человек хочет стать нежитью. Он ищет вечную «жизнь», и ради этого жаждет пожертвовать самой жизнью. Темные силы обычно идут навстречу его желанию, но он также может быть трансформирован мощным заклинанием или магическим предметом.

Проклятье походит на «смертельное желание» в том, что собственные действие жертвы обычно приводят ее к вампиризму. Однако в отличие от жертвы собственного «желания», вампир, которого проклинают, вовсе не жаждет стать нежитью. Но подобно своему коллеге, он также страстно желает вечной жизни, молодости или могущества. И темные Силы Равенлофта удовлетворяют его желания. Страд фон Зарович подходит под это описание.

В обоих случаях, описанных выше, вампиры имеют тенденцию становиться индивидуалистами с уникальной кипой способностей и уязвимостей. Вампиры, созданные по «желанию», иногда владеют большим могуществом, потому что их собственное зло помогает их способностям. Проклятые вампиры могут быть более слабыми, если они сожалеют о деянии, которое привело их к трансформации, и не полностью принимают свою природу нежити.

Третий путь к вампиризму, - тот, который наиболее часто воздействует на PC, - результат нападения другого вампира. Любой вампир может создавать других вампиров, иссушая жизненную силу своих жертв, пока они не умирают. Такие жертвы станут вампирами по типу своего создателя, но обычно более слабее. Эти жертвы полностью подвластны своему немертвом «хозяину», которого называют «вампир хозяин» или «лорд вампир». Слуги могут также создавать вампиров, но эти жертвы станут новыми рабами для лорда вампира. Ни один из слуг не может приобрести себе рабов сам. Хозяин вампир, обычно, уничтожает своих рабов после того, как они прослужили ему несколько лет. Он должен уничтожить их, пока они не стали слишком мудрыми и не стали угрозой его собственному существованию.

Вампиры этого третьего вида часто презирают своего хозяина и фантазируют по поводу его уничтожения. Когда они не находятся под его непосредственным контролем, они плетут интриги, составляют заговоры, чтобы свергнуть своего лорда вампира. Некоторые и в самом деле преуспевают. Когда хозяин уничтожен, слуги освобождаются, они больше не рабы. Любой вампир, которого они создают, становится их собственным слугой, а они, в свою очередь, становятся хозяевами.

Из-за личной опасности, немногие вампиры хотят стать лордами вампиров. Вместо этого, они иссушают жизнь достаточно только для того, чтобы питаться, но не убивают свою добычу. Или же, если они убивают свою жертву, они повреждают труп, чтобы предотвратить его от превращения в вампира, отрезают голову, удаляют сердце или сжигают полностью все тело.

Однако слуга вампир – не супруг. Любовь, страсть, или навязчивая идея могут заставить Хозяина вампиров создать специальную связь со специфической жертвой – связь, которая превышает обычное порабощение. Создавая этот союз, Хозяин пробует кровь своей жертвы, один раз, дважды или несколько раз. Но прежде, чем жертва будет иссушена до смерти, Хозяин наполняет ее своей собственной кровью. Только несколько вампиров способны на это. Жертва по-прежнему является слугой своего хозяина, но некоторым способом и сам Хозяин становится ее рабом (предполагается, что жертва женщина). Она часто может ощущать его мысли. Таким образом, она имеет возможность защитить его в то время, когда он нуждается, но не может повредить ему. Несмотря на местоимения, используемые здесь, род вампира и его жертвы не ограничивается. Хозяева вампиры могут быть мужчинами или женщинами, и они также могут быть «супругами».

Во многих случаях, вампиризм по-прежнему остается тайной. Но одну вещь можно сказать уверенно: независимо от того, как или почему возникают вампиры, они ими остаются навсегда. Нет никакого лечения для этого несчастья.

Полное и окончательное уничтожение – единственное средство снять это проклятие, и в лучшем случае, это трудная задача.

РАЗНООБРАЗИЕ: ПРИВКУС НЕСМЕРТИ

Как отмечалось выше, вампиры в Равенлофте могут обладать различными силами и способностями, особенно твари, которые прокляты или стали вампирами преднамеренно. Однако, не каждый вампир уникален. Большинство игроков знает вампиров, описанных в общем Справочнике Монстров – I. Даже эти обычные вампиры обитают в Равенлофте, хотя многие из них просто слуги.

Независимо от разновидности, все вампиры в Равенлофте – злые создания нежити. Они обладают всеми обычными иммунитетами нежити, типа иммунитета к сну, очарованию и так далее. Каждый должен питаться жизненной сущностью своих жертв, которая может (что не является обязательным) включать в себя реальное выпивание крови. Кроме того, все вампиры имеют одну ахиллесову пяту, слабость, которая может привести их к разрушению. Такие слабости обычно связаны с силами добра (типа святых вещей) или быть привязаны к персональному проклятию вампира.

Большинство вампиров могут превращаться в обычных людей. (Это то, что делает настолько ужасными). Все они практически непобедимы в обычном бою. Это не подразумевается, что их никогда нельзя победить. Тем, или иным способом, вампиры способны восстанавливаться от обычного боя и «оживать» для следующей схватки.

Большинство вампиров в Равенлофте становятся более могущественными с возрастом. Частично, они просто становятся мудрее, узнавая новую тактику и уловки. В дополнение, они становятся более выносливыми физически. Таблица ниже показывает возможную прогрессию для обычных вампиров (представленных в Справочнике Монстров - I) и классических вампиров (носферату), представленных в этой работе. Как вы можете видеть 500-летний «обычный» вампир – внушающий страх противник.

СПОСОБНОСТИ ВАМПИРА ОТ ВОЗРАСТА

Возраст	HD	Сила	Спасбросок	Оружие	Сопротивл.	Раунды Света	Иммунитет
0-99	8+3	18/76	-2	+1	0	0	-
100-199	9+3	18/91	-2	+1	5%	1	чеснок
200-299	10+2	18/00	-3	+2	10%	5	зеркало
300-399	11+1	18/00	-3	+2	15%	10	-
400-499	12	19	-4(Г)	+3	20%	3 оборота	святой символ *
500 +	13	19	-4(Г)	+4	25%	1 час	текущая вода

* - НЕ иммунен к изгнанию

Примечания:

HD – указывает число хитдайсов, которые вампир имеет в данном возрасте. Вампиры с 10 HD изгоняются как призраки (Ghost). Те, кто имеют 11 HD или выше, изгоняются как личи.

Сила – Сила вампира влияет на его боевые модификаторы к попаданию и повреждению

Спасбросок – Штраф, который накладывается на жертву при спасброске от очарования (charm). Вампиры, достигшие 400 лет, могут зачаровывать своим голосом. В этом случае жертва, которая его слышит, не получает отрицательный модификатор к спасброску. Диапазон обаяния – 40 футов.

Оружие – показывает степень очарования магического оружия, которое способно причинить вред вампиру.

Сопротивление – обычная магическая сопротивляемость, которая кидается перед спасброском.

Раунды света – количество раундов, которые может выдержать вампир при солнечном свете, прежде чем начинать получать повреждения или стать парализованным. Однако он все еще ненавидит солнце и должен либо полностью закрыться от солнца либо найти какое-нибудь укрытие от него.

Иммунитет – иммунитет к эффектам. С возрастом, вампиры развевают терпимость к вещам, показанным в таблице. Результат совокупен. Например, в 100-летнем возрасте вампир может выдерживать чеснок, в 200-летнем, он получает еще терпимость к зеркалам. (Зеркало по-прежнему не будет показывать его отражение, но само оно не будет его тревожить). Вампиры, ставшие иммунными к святым символам по-прежнему могут быть изгнаны, но они не отступают от присутствия выставленного символа. Однако они все еще могут получить повреждение, если их ударяют символом. Вампиры, ставшие иммунными к текущей воде, не получают никакого повреждения от погружения в нее.

Элита вампиров: Таблица «Способности Вампира от возраста» лучше всего работает для обычных и носферату вампиров (смотри описание нового монстра в конце этой книги). Многие вампиры в Равенлофте имеют уникальные силы и способности, помимо тех, что внесены в список выше, особенно те вампиры, которые стали нежитью через проклятие или «смертельное желание». Страд, к примеру, является к тому же еще и магом. Эти специальные существа являются «вампирской элитой» Равенлофта.

Таблицы ниже предназначены для того, чтобы помочь Вам создать элитных вампиров самим. Выберите 4-6 сил и 2-4 слабости для каждого существа, которого Вы создаете. Не выбирайте эти характеристики броском дайсов. Вампиры, разработанные таким способом, должны иметь качества, отражающие их историю или проклятие. В конце концов, Вы также можете разработать новые силы и слабости самостоятельно. Чем ближе вы приспособите вампира к его истории и личности, тем большее количество атмосферы, вы добавите к игре.

В большинстве случаев, силы, которые элитный вампир может приобрести в далеком будущем, через столетия, не будут затрагивать процесс игры. Но в некоторых случаях, Вы можете захотеть определить, как прошлое существа сформировало его способности. Используйте таблицу «Способности вампира от возраста» как руководящий принцип к различным изменениям, которые могут происходить с возрастом и опытом вампира. Стремитесь персонализировать изменения, чтобы создать историю, подходящую полностью сформированному персонажу. Например, возможно дальняя семейная связь с ликантропами делает вампира уязвимым к серебру. Когда он становится старше, удаляясь от человеческих связей, эта уязвимость могла бы уменьшиться.

Если вы не хотите заморачиваться такими деталями, существуют два простых правила на счет возраста вампиров: увеличьте полный HD монстра на 1-цу за каждое столетие, в котором он просуществовал, как вампир. Альтернативно, добавляйте 1 хит монстру за каждые 25 лет существования и увеличиваете HD на 1-цу за каждое столетие.

ПРИМЕРЫ СИЛ ВАМПИРОВ

Очарование взглядом
Очарование голосом
Невидимость
Прятаться в тенях
Изменение себя (alter self) как заклинание
Проход через стену (Pass Wall) как заклинание
ESP как заклинание
Изменение формы, 1-3 типа животных
Иссушение (Drain)
Получение HD от иссушения
Газообразная форма, как микстура (potion)
Полет
Магическая сопротивляемость (10-25%)
Смертельный пристальный взгляд (Death Gaze)
Выдыхает облако тумана (fog cloud)
Паучье лазание (spider climb), как заклинание
Нагревание металла (heat metal), как заклинание
Пиротехника (pyrotechnics), как заклинание
Темнота (Darkness), как заклинание
Требуется +1, +2, +3 магическое оружие, чтобы поразить
Регенерирует 3, 4, 5 хитов в час

ПРИМЕРЫ ИССУШЕНИЙ ВАМПИРОВ

Уровни
Сила
Ловкость
Конституция
Интеллект
Мудрость
Харизма
Хиты
Заклинания

ПРИМЕРЫ СЛАБОСТЕЙ ВАМПИРОВ

Солнечный свет
Лунный свет
Отсутствие света луны
Определенный металл
Определенное дерево
Музыка
Запах определенного растения
Текущая вода
Огонь
Специальный ритуал или церемония
Определенное животное или монстр
Когда произносят его истинное имя
Не может проходить около тайного или святого символа
Лежит в коме в течение дня
Должен спать на земле из собственной могилы
Дождь

ГЛАВА VI. ПРОКЛЯТИЯ

Эта глава объясняет, как и почему персонажи приобретают проклятия, и как Вы, ДМ, можете разрабатывать их. Вы не найдете здесь связную систему бросков дайсов для проектирования проклятия в Равенлофте. Эта работа не может быть уменьшена до набора числовых правил. Каждое проклятие в Равенлофте почти столь же уникально, как и человек, который получает его. В этом темной реальности проклятия могут быть банальны, но они совсем не простые и не одинаковые.

ПРИОБРЕТЕНИЕ ПРОКЛЯТИЯ

В других AD&D реальностях, проклятья являются результатом обычной магии: кто-то использует заклинание. Проклятия заклинателей также существуют в Равенлофте. Но это детская игра, по сравнению с проклятием, которое идет от Силы самой Земли. Мало того, что эти темные проклятия намного смертельнее, жертва никогда не делает против них никаких спасбросков.

В Равенлофте существуют три способа получения проклятия. Первый самопричиненное проклятие: собственные действия жертвы привлекают внимание Сил Равенлофта. Второй – это акт мести или злости: другой персонаж имеет такое сильное желание отомстить, что Силы Равенлофта предоставляют ему такое желание. Третий метод наиболее знаком всем: кто-нибудь использует заклинание. Однако эффекты такого заклинания могут быть не настолько знакомы, как способ. Как объясняет глава, посвященная заклинаниям, некоторая магия в Равенлофте работает по-другому.

ПРОКЛЯТИЯ ЗАКЛИНАТЕЛЯ

Эти обычные проклятия вступают в силу, когда маг или жрец используют соответствующее заклинание. Руководство Игрока предлагает список из четырех обычных магических проклятий:

Квест (*Quest*) /Кл 5/
Поручение (*Geas*) /Маг 6/
Ограниченное желание (*Limited Wish*) /Маг 7/
Желание (*Wish*) /Маг 9/

Квест и поручение имеют новые результаты: смотри Главу 9 «Заклинания в Равенлофте». Наложение проклятья (Bestow Curse) реверсивная версия магического заклинания 3-го круга снятия проклятия, слишком легкое, чтобы вызвать «проклятие» Равенлофта.

Глава 9 в этой книге добавляет два новых оружия к арсеналу проклинающих заклинателей:

Божественное проклятие (*Divine curse*) /Кл 6/
Древнее проклятие (*Ancient curse*) /Кл 7/

Последнее адоптировано для Равенлофта из Приложения Восточные Приключения (Oriental Adventures).

Умные игроки могут найти другие способы наложить проклятия. Например, маг мог бы проклясть особенно низко-павшего, вороватого лгуна, полиморфировав его в змею. Как ДМ, Вы можете изменить результаты любого такого проклятия, если заклинатель слишком сильно на него полагается. Вы также можете решить, сто заклинание полностью провалилось.

Спасброски: Персонажи могут делать спасброски против проклятий заклинателей согласно описанию заклинания. Среди шести заклинаний, показанных выше, поручение, божественное проклятие и древнее проклятие не позволяют спасбросков. Успешный спасбросок против квеста отрицает заклинание. Заклинания ограниченного желания и желания вызывают специальный спасбросок. Желание, которое дублирует результаты другого заклинания, также дублирует спасбросок против того заклинания. Другие желания могут, как позволять, так и запрещать спасброски, согласно суждению ДМ-а.

САМОПРИЧИНЕННОЕ ПРОКЛЯТИЕ

Если персонаж совершает исключительно злое деяние, или действует полностью вопреки традициям своей культуры, он может вызвать проклятие на самого себя. Его действия будут искажать «призыв о помощи», на который темная земля постарается уж слишком стремительно ответить. Страд носит такое проклятие. Он искал вечную молодость и убил своего собственного брата, чтобы достичь своей цели. Земля выполнила его желание, и при этом обрекла его на вечные страдания, как немертвого лорда в демиплане Равенлофта. Страд потерял свою свободу и женщину, которую он так сильно желал. Но он получил свое бессмертие. Конечно – это не тот результат, на который он надеялся. Но проклятие редко нравится своей жертве.

Самопричиненное проклятие всегда специально приспособлено к своей жертве. Чтобы полнее отразить проклятие, Земля может заново перекроить географию, переделать целые народы и переписать историю. Она не знает никаких ограничений.

Небольшое отступничество не призывает такого проклятия. Это не призывается на холодного расчетливого серийного убийцу. Темные Силы реагируют только на зло вместе с сильными эмоциями, типа гнева, ненависти, похоти, зависти или жадности. Из семи смертельных грехов, пожалуй, лишь лень не в состоянии пробудить их внимание.

ПРОКЛЯТИЕ МЕСТИ

Подобно самовызванному проклятию, проклятие мести предоставляется темными Силами Равенлофта. Но в этом случае, проклятие действует не против того персонажа, который призвал его. Проклятие воздействует на того, кто жестоко обошелся с этим персонажем, и этот кто-то теперь должен испытать тяготы проклятия.

Только уроженцы Равенлофта, те, кто живут и умирают в этой реальности, могут призвать проклятье мести. Им не нужны никакие магические навыки. Сила их эмоций и их желание мести определяет могущество проклятия. Нищая женщина может проклясть короля лича, если ее мотивы были достаточно сильны. Смерть только увеличивает результат. Если «обиженный» человек умирает после того, как он призвал проклятие, потенциальная сила проклятия увеличивается.

Проклятие мести непредсказуемо. Некоторым их даже никогда не представят. Сильный крик о мести, вероятней всего будет замечен, но Равенлофт не дает никаких гарантий. Все проклятия имеют равный шанс воздействия, как на проклинаемого, так и на самого проклинающего. Земля обычно предоставляет то, что просит от нее проклинающий, но это не обязательно то, что он желает. Например, персонаж, который провозглашает «Я хочу видеть, как ты окажешься на дне самой глубокой, самой темной яме» может оказаться на дне той же самой ямы.

ПРОЕКТИРОВАНИЕ ПРОКЛЯТИЙ

Проклятья играют неотемлимую роль в приключениях в Равенлофте. Темные Силы этого туманного царства восхищаются мелкой местью своих жителей и всячески поощряют их на это. Считайте проклятье, как инструмент. Используйте его, чтобы детальней изложить интересного НПС или добавить интриги к энкаунтеру. Временами, даже PC может заполучить себе проклятие. Однако используйте некоторые ограничения. Каждый второй персонаж, с которым встречаются ваши PC, не должен быть жертвой проклятия. Проклятия в Равенлофте наиболее обычны и смертельны, чем в других реальностях, но они не затрагивают большинство населения.

Проклятия должны увеличить атмосферу ваших приключений, не уменьшая их. Используйте правила, предложенные ниже, чтобы спроектировать эффективное и интересное проклятие.

1. Никогда не упоминайте игровую механику
2. Избегайте обширных запретов
3. Убедитесь, что проклятие обосновано
4. Приспособьте проклятие к жертве
5. Определите постоянные или срабатываемые по триггеру эффекты
6. Включите момент спасения
7. Определите силу проклятия

1. Никогда не упоминайте игровую механику. Игровая механика может лежать в сердце проклятия. Но внешнее ее проявление должно быть закумфлировано словами, так что бы игрок, который уже вошел в роль персонажа, живущего в Равенлофте, понял бы. «С этого времени ваш THAC0 имеет штраф –4» - не только раздражает, но и выводит игроков из окружающей игровой атмосферы. Вы ведь хотите держать их втянутыми в приключение, не волнуясь о точности бросков дайсов. Чтобы снизить THAC0 персонажа, Вы могли бы сформулировать проклятье примерно так. «Ваш меч станет тупым навсегда, и руки, сжимающие меч, будут дрожать в бою». Это установит правильное настроение. Определите точные игровые эффекты, но не объявляйте их. Вместо этого, позвольте им проясниться в течение нормального прохождения игры.

Также не позволяйте и игрокам призывать проклятья, которые упоминают эффекты игровой механики. Это позволит вам определить точнее, как Силы Равенлофта интерпретируют их просьбу. Например, если PC призвал проклятие, описанное выше, Вы могли бы позволить жертве избежать части проклятия, если он выбирает оружие, другое, чем меч. Это было бы гораздо труднее сделать, если проклятие напрямую определяет механику игры.

2. Избегайте обширных запретов. Обширный запрет редко будет хорошим проклятием, особенно для PC. Стремитесь определить последствия для данного действия, прежде чем попытаетесь запретить само действие. Если вы говорите: «Ты никогда не сможешь носить доспехи снова», то игрок в следующий момент может сказать «Я одеваю

свой пластинчатый доспех». Что, тогда? Проклятие должно намекать на некоторые нелетальные последствия для определенного действия или ситуации. Например, проклятие выше могло бы звучать так: «Доспехи на вашей коже будут гореть, подобно огню». Персонаж вполне может одеть свой любимый пластинчатый доспех, но он будет переносить последствия. (Вы можете решить, что персонаж теряет по одному хиту в раунд от сжигающего прикосновения доспеха к коже, к примеру).

3. Убедитесь, что проклятие обосновано. Персонажи, которые легкомысленно заявляют, «Я проклинаю вас Жан-Поль!» не вызывают проклятие. Настоящие проклятья не происходят по прихоти или из-за отдельного момента помешательства. Они являются результатом укоренившейся ненависти, ревности или жадности – отрицательной эмоции, которая становится сильнее со временем. Персонаж может хранить эту эмоцию, скрывая ее от друзей и семьи. Но внутри она развивается, и земля знает про это. И, наконец, когда тот человек больше не может сдерживать свою эмоцию, он призывает проклятие.

По своей природе, проклятие мести подразумевает, что жертва сделала что-то дурное. Он возможно, и не хотел это делать. И возможно, даже и не сделал. А если и сделал, то, возможно, действовал не со зла. Вопрос лишь в том, чтобы человек, который вызывает проклятие, **искренне полагал**, что жертва ужасно была несправедлива с ним. Конечно же, если жертва совершила сама отвратительное деяние, шанс того, что проклятие будет предоставлено, увеличивается.

4. Приспособьте проклятие к жертве. Проклятие должно иметь отношение к человеку, который получил его. Скажем, бандит грабил бедного Питера на протяжении нескольких лет, и Питер жаждет проклясть его. Преобразование вора в лягушку вряд ли будет правильным. А вот, проклятие, которое сводит с ума вора при виде денег, как раз отражает его преступление. В сказках, ведьмы преобразовывают принца в лягушку из-за того, что он красивый, здесь наказание удовлетворяет «преступлению». При проектировании ваших проклятий старайтесь придать ему чувство «поэтической справедливости». Проклятие должно напоминать жертве его грехи (неважно реальны ли они, или придуманы проклинающим).

Проклятие должно также соответствовать истинной природе жертвы. Например, вы могли бы проклясть персонаж с законным мировоззрением, чтобы тот вел себя в хаотической манере. Это не просто изменение мировоззрения, это метка для действия проклятия. Например, законно-нейтральный персонаж может быть проклят, чтобы иметь припадки случайных скитаний.

Рассмотрите расу, класс жертвы и многочисленные способности, прежде чем наградить ее проклятьем. Приговор, обрекающий персонажа на подземную жизнь, будет иметь мало смысла, если этот персонаж дварф. С другой стороны, проклятый воин с силой 18/00, имеющий «только силу обычного человека, когда вытаскивает свой меч», прекрасно почувствует на себе всю силу проклятия.

Если жертва PC, также внимательно присмотритесь к персонажу игрока. Дварф может дрожать от ужаса, когда оказывается под землей. Но игрок, отыгрывающий дварфа, вряд ли прочувствует этот момент. Это было бы прекрасно, если бы вы поощряли игрока за соответствующий отыгрыш. С другой стороны, если ваша игра имеет тенденцию приносить смех, вместо страха, Вы могли бы выбрать проклятие с более убедительными образами для игрока.

5. Определите постоянные или срабатываемые по триггеру эффекты. При проектировании проклятия обратите внимание, когда и как часто будут проявляться его эффекты. Проклятие Страда, например, мучает его постоянно. Его немертвое состояние никогда не изменяется, и оно воздействует на все, что он делает. К сожалению, PC, которые переносят подобное проклятие, имеют тенденцию использовать его, некоторым даже начинает нравиться этот эффект. Не каждое проклятие имеет такой эффект. Но когда так происходит, проклятие перестает быть проклятием.

Вы можете решить эту проблему двумя способами. Во-первых, Вы можете спроектировать проклятие, которое всегда присутствует, но не всегда затрагивает персонажа. Проклятие висит над ним подобно темному облаку, возможно даже буквально. Например, персонаж, который «тает под слезами небес» прекрасно себя чувствует в солнечную погоду. Но когда он попадает в грозу, его ноги становятся ватными, и не могут выдержать его. Вы также можете спроектировать проклятие, которое остается в бездействие, пока что-нибудь не вызовет его эффекты. Предпочтительно, чтобы триггером были собственные действия персонажа. Например, пусть тщеславный персонаж получил такое проклятие: «Тебя парализует страх, когда увидишь свое отражение». Как только этот персонаж смотрится в чистый водоем, он парализован.

6. Включите момент спасения. Когда Вы проклинаете PC, Вы должны предоставить жертве способ избежать эффектов проклятия. (НПС также может получить ту же самую привилегию, если история предоставляет это). Есть два способа спасения: предотвращение и лечение. Воин, чей меч всегда ломается в бою, может избежать проклятия, используя другое оружие. Второй способ, который реально удаляет проклятие, должен лежать непосредственно в самой формулировке проклятия. Другими словами, проклятие намекает на некоторое действие или обстоятельство, которое снимет его. Предложение о спасении может принимать форму загадки. Если это так, то имейте, по крайней мере, одно решение этой загадки в своих мыслях. Если творческий игрок раздумывает о другом способе решения, позвольте ему также снять проклятие.

Обеспечиваете ли вы момент спасения через предотвращение или лечение, этот метод спасения должны осознать большинство игроков. Однако, те, кто не могут обнаружить или воспользоваться преимуществом способа спасения, всегда могут направить своих персонажей к жрецу высокого уровня. Заклинание искупления (*atonement*) может снять любое проклятие. Но для того, чтобы это сработало, проклятый персонаж должен выполнить героическую задачу, ту, которая противостоит злому деянию, которое стало причиной проклятия. Жрец должен использовать заклинание искупления в скорости после того, как эта героическая задача выполнена.

7. Определите силу проклятия. Сила проклятия – критическое решение. Не каждое проклятие должно приносить жертве опасность. Проклятие также может добавлять юмора к приключению, продвигать к цели или увеличивать атмосферу. Слабое проклятие может быть так же эффективным, как и могущественное. Какой эффект лучше подходит

для вашей игры? Чтобы помочь вам решить этот вопрос для себя, здесь представлены пять широких категорий для определения силы проклятия.

Обременительное
Расстраивающее
Проблемное
Опасное
Фатальное

Обременительное: Обременительное проклятие редко воздействует на сам бой. Вместо этого, оно доставляет неприятности, особенно когда жертва находится между сражениями. Некоторые примеры: нос жертвы становится длиньше, всякий раз, когда он лжет; персонаж сверкает в темноте; или не может говорить в присутствие больше, чем шесть людей. Такие проклятия обычно возникают после незначительных преступлений против НПС с маленькой степенью могущества. Использующий магию человек, обычно может призвать его, поскольку это незначительное преступление редко притягивает интерес темных сил Равенлофта.

Расстраивающее: Расстраивающее проклятие имеет тенденцию проникать в ежедневную жизнь персонажа. Несколько примеров: Жертва не может остановиться в еде и прибавляет 5 футов в неделю. Он подвержен припадкам бесцельного бродяжничества. Он не может выносить запах животных. Эти проклятия больше, чем просто обременительные проклятия, но не создают персонажу особенно больших проблем. Они обычно возникают в результате умеренного преступления и могут быть предоставлены Силами Равенлофта.

Проблемное: Это проклятие воздействует на важные аспекты жизни персонажа. Оно не уничтожает его, минута за минутой, но жертва должна изменить свой образ жизни, чтобы приспособиться к проклятию. Некоторые примеры: Персонаж не выдерживает дневного света. Он онемел. Присутствие железа доставляет ему серьезную боль. Все три примера доставляют большие проблемы, но ни одна из них не смертельна. Для ролевого приключения, «проблемное» проклятие – наиболее полезное по силе проклятие. Любое преступление по форме может вызвать его.

Опасное: При соответствующих обстоятельствах, опасное проклятие может быть смертельным. Больше всего это разрушающее здоровье проклятие или потеря самообладания персонажа. Два примера: человек нападает в ярости, когда он видит деньги. Персонаж изменяется в неконтролируемого зверя. Только очень злобные деяния вызывают опасное проклятие. PC не должны получать такое сильное проклятие, если они не могут быстро от него избавиться.

Фатальное: Фатальные проклятия самые сильные, и это самое плохое, что можно заполучить. Все аспекты жизнедеятельности жертвы изменяются к худшему под влиянием такого проклятия. Страд фон Зарович имеет летальное проклятие. Он больше не является живым человеком, вместо этого он стал вампиром. Даже если его проклятие будет снято, его тело разрушится в пыль под грузом прожитых лет. Определенные презренные деяния расчетливого зла могут вызвать это фатальное проклятие. Не рекомендуется, чтобы PC когда-либо испытали эту судьбу.

ГЛАВА VII. ЦЫГАНЕ

Цыгане Равенлофта, или Вистани, как они называют себя, таинственные люди. Они бродят по землям и путешествуют через Туманы, независимо от оков, приковывающих лордов к их домейнам и местных жителей к их тоскливому удручающему существованию. Некоторым образом, они наиболее могущественные персонажи в Равенлофте, поскольку по своему духу, цыгане свободны.

Подобно цыганам в других реальностях, Вистани имеют темную кожу, одеваются в яркие одежды и редко задерживаются на одном месте. У них черные блестящие волосы, хотя некоторые рождены с янтарными локонами. У них черные люминесцентные глаза, а в некоторых племенах глаза имеют форму, отдаленно имеющую связь с Востоком (Oriental). Но есть больше, чем просто физическая внешность, которая определяет Вистани. Цыгане в Равенлофте уникальны. Никакой обычный цыган, который бродит в демиплане, не разделяет мистические силы Вистани Равенлофта.

СИЛЫ ЦЫГАН

Вистани имеют свойство не стареть, они живут как бы без времени. Конечно же, их дети растут, становясь мужчинами и женщинами, и их мужчины и женщины стареют, но многие старые цыгане, кажется, живут в течение столетий. Как будто они отдалили себя от времени, достаточно настолько, чтобы замедлить разрушение своих тел и остановили и остановили эрозию своих мозгов.

Возможно, они становятся независимыми от времени. Для цыган, время не случайная последовательность причины и следствия, или линейная дорога, по которой они вынуждены следовать. Это запутанное кружево, в котором нити будущего тесно переплетены с таковыми прошлого. Для цыганских предсказателей, событие никак не связанное на вид с другим, может стать окном к другому месту и времени, окном, которое открывается только для одних цыган.

Только Вистани могут предсказывать будущее в Равенлофте. Крошечный кристалл становится объектом, через который цыганка может иметь божественное внутреннее видение вещей, которые будут происходить. Карты, которых касается любой персонаж и возвращает цыганке, могут сообщить события, которые лежат как в прошлом человека, так и в его будущем. Некоторые цыгане читают по ладони. Другие бросают кости или пристально вглядываются в чаинки на дне кубка. У некоторых, дар предсказания настолько силен, что им нужно только посмотреть в глаза и у них появляется видение.

Каждый Вистана имеет потенциал, чтобы видеть будущее, но не все они имеют одинаковую способность использовать свой дар. Многие темноглазые бродяги имеют силу, как проклясть, так и излечить. Некоторые из их талантов вовлекают ритуалы или микстуры. Например, некоторые ящерицы в горах Балинокс используются для цыганских напитков с чудесными заживляющими силами. Фрукты Баровии, порезанные определенным способом, под

некоторой луной, по слухам, формируют основу для смертельного проклятия. (Только Вистани знают все детали). Но некоторые цыгане не нуждаются ни в какой поддержке, чтобы вылечить или навредить. Им нужен только их собственный пристальный взгляд и силы злого сглаза.

Злой глаз – способность цыган использовать колдовство только своим взглядом. Это наиболее обычно для женщин, и кажется, увеличивается с возрастом. Старые цыганки, чьи волосы стали белыми, а зубы полностью выпали, могут пользоваться самым большим уважением. Их проклятия, когда желание особенно сильно, считается может конкурировать с Силами Равенлофта. Однако обычно проклятия цыган только обременительное или опасное, скорее, чем смертельное.

Только дурак станет цыгану поперек дороги, потому что каждое преступление против их вида, независимо от того, насколько оно таинственно свершалось, может вернуться, затем, чтобы преследовать обидчика. Даже преступления против мертвых может быть опасно. Говорят, что те, кто отнимает у цыгана его тело, особенно со злобой, может обнаружить, что его пальцы становятся черными следующим утром. Эту черноту нельзя смыть. Каждый живой Вистана знает этот знак, и признает его предъявителя, как врага цыганского племени. С повторным оскорблением, чернота может распространиться, пока оскорбившая плоть не начнет отваливаться, как у прокаженного. Так, по крайней мере, говорят цыгане.

Вистани талантливые исследователи. Они могут войти в Туманную Границу и временами определить, где и когда они должны покинуть ее. Согласно легендам, они могут даже входить и покидать демиплан, хотя многие говорят что они так делают потому, что знают где находятся порталы, которые не нашли другие. Если джорджио (giorgio), или не цыган завоевывает их доверие, Вистани могут позволить ему путешествовать вместе с ними. Однако никакого цыгана нельзя заставить действовать как проводника. Никакой джорджио не может спрятаться в караване в надежде сбежать из демиплана. Вистани защищены Туманами. Подобно шелухе, отделяемой от зерна, Туманы Равенлофта отделяют нежелательных спутников от полнокровных Вистани и отправляют их различными путями.

Цыгане мало боятся правителей домейнов Равенлофта. Большинство лордов терпят их, а многие из них опасаются их сил. Способность цыган путешествовать через Туманы и предсказывать будущее вызывает большое уважение. Некоторые лорды заключают соглашения с племенами. Граф Страд фон Зарович, например, заключил союз с цыганкой Мадам Евой много лет назад. Он дал ей микстуру, иммунную к его удушающему туману. Сегодня, почти все Вистани знают эту форму. Они могут заключить сделку с путешественниками, пересекающими Баровию. Потребовав, чтобы те выпили эту микстуру, они затем переправляют своих клиентов через Баровию. Взамен, они сотрудничают с Графом. Вистани сообщают Страду о том, что творится в других домейнах, а также шпионят для него в его собственном.

ОБРАЗ ЖИЗНИ

Цыгане – это бродяги, которые переезжают из одного домейна в другой, редко задерживаясь больше чем на неделю в любом месте. По дороге они движутся медленно и неторопливо. Дети стремглав носятся вокруг фургонов, радостно ликуя в поднятых караваном облаках пыли.

Каждое племя – расширившееся семейство от десяти до пятидесяти человек. Мужчина – глава своего семейства, затем сменяется своим старшим сыном. Однако бабушка с могуществом злого глаза пользуется самым большим уважением всех. Цыгане лелеют своих детей, возможно, потому, что многие из них, как это не прискорбно, умирают при родах. Цыгане благословлены многими силами исцеления, но они не могут предотвратить рождение мертвого ребенка.

Дом цыган называется вардо (vardo). Эти небольшие, добротно сделанные фургоны имеют высокие деревянные стены, арочную деревянную крышу и дверь в задней части. Вардо тянут лошади, и возница сидит снаружи, впереди фургона. Большинство вардо разукрашены в яркие цвета, типа бирюзового, или черного с яркими полосами золотого или красного цвета. Вардо может быть украшены позолоченной резьбой, изображающей гордых коней, переплетенные цветы или скачущего оленя. Даже колеса иногда окрашивают золотом. Вардо главной цыганской «леди» может иметь окна, сделанные из гравированного или крашенного стекла.

Бродяги обычно путешествуют вместе с бродячим зверинцем. Лошади и преданная дворняжка или две бегут рядом. Корзины с цыплятами привязаны снизу фургона, сзади может быть привязан вол или козел. Иногда дрессированный медведь может следовать с караваном, готовый изумить и развлечь сельских жителей на следующей остановке табора. Дрессировщик обычно и ведет медведя.

Вистани занимаются многими ремеслами. Их кочующий образ жизни делает их естественным эскортом и торговцами. Они предсказывают судьбу тем, кто достаточно храбр, чтобы услышать ее. (Будущее в Равенлофте часто мрачно). Некоторые предсказывают погоду заинтересованным фермерам. Некоторые воры и жулики. Другие ремесленники, точащие ножи или ремонтирующие кухонную утварь. Многие развлекают народ, зарабатывая деньги музыкой и танцами. Особенно хорошо выдрессированный медведь может не только плясать, но и размять спину, оплатившему клиенту.

Некоторые племена также являются торговцами лошадьми. Вистани имеют необычную связь с этими животными. Только цыгане могут укротить дикий нрав жеребят Нова Ваасы, и их собственные лошади имеют родство с дикими конями Нова Ваасы. Их привязанность к этим животным настолько сильно, что когда материнское молоко недоступно, малютки вистани могут сосать грудь кобылы.

Цыгане разбивают свой лагерь подальше от деревни или города, обычно около чистого ручья или наполняемого родниками водоема. Когда день теплый, дети бегают голышом, плещутся в воде или наслаждаются пышным травянистым ковром. Лагерь обычно хорошо спрятан. Чтобы обнаружить его, искусные путешественники высматривают виста-чири (vista-chiri), крошечных серых и белых птиц, которые, по слухам, следуют за цыганами повсюду, из одной земли в другую.

Каждую ночь и ранним утром цыгане собираются вокруг костра. Ужин, каждое семейство варит в одном большом котле, куда каждый человек опускает свою собственную посуду. Вистани пьют большое количество чая, и делают

горький кофе, густой и тягучий, как грязь. Во время праздника, взрослые пропускают стаканчик анисо (aniso), спиртной напиток с примесью аниса.

Разведение костра – вопрос чести среди мужчин. Они имеют странную способность заставлять костер гореть, даже если все дерево в округе сырое от дождя. Когда племя желает спрятать драгоценный или опасный предмет, костровой может захоронить его глубоко внизу под костром. Цыганские дети часто спят снаружи. В ветреные ночи, их отец может развести костер в траншее. Когда дрова сгорают до углей, он засыпает тлеющие угли землей. Дети спят наверху, под перьевыми одеялами и брезентом, желательно со старым псом для дополнительной теплоты и компании.

Безграничный мир – дом для цыгана, но его сердце открыто только для его собственных людей. Цыгане отвергают даже членов своей семьи, если те не чистокровные цыгане, брак с другими расами запрещен. Цыгане не заводят дружбу с джорджио быстро, и редко приглашают их к себе. Сопровождая путешественника, они предпочитают оставить его в городе или в деревне, когда разбивают лагерь или могут отправить его в крестьянский дом на ночь. Только когда джорджио заработал уважение или дорого оплатил за свою безопасность в лагере, ему будет разрешено присоединиться к кругу Вистани после наступления сумерек. Те, кто были удостоены таким приглашением, описывают волшебные моменты, когда цыгане собираются вокруг пылающего костра, чтобы играть на своих музыкальных инструментах и танцевать для собственного удовольствия.

Когда бушует пламя, молодые женщины танцуют под пламенные звуки скрипок, гитар и тамбуринов. Их юбки подметают землю, поднимаясь и опадая, когда они кружатся, и если Вы присмотритесь поближе, то увидите музыку, кружащуюся вокруг них. Когда жар тлеющих углей становится красным, а небо изменяет свой цвет от чернильно-синего на черный как смола, начинает играть один скрипач. Он заставляет свою скрипку плакать, извлекая из нее настолько чистый, настолько острый звук жалобной песни. Что он может проникать в самое сердце слушателя, заставляя его обливаться кровью от сострадания. Когда он заканчивает, руководитель племени начинает петь один на цыганском языке. Слова лирической песни говорят его людям о том, что когда петух пропоет утро, они должны двигаться дальше.

ГЛАВА VIII. ПРЕДСКАЗАНИЯ БУДУЩЕГО

Предсказания могут играть важную роль в Равенлофтовских приключениях, добавляя атмосферу и настроение, обеспечивая PC ключами, и даже формируя сам сюжет приключения. Учитывая репутацию цыган видеть будущее в этом демиплане, PC, в конечном счете, будут просить рассказать их судьбу. Конечно, цыгане всегда могут отказаться, если вы решите это своей ДээМской волей. Но цыган, чья ладонь хорошо «подмазана», вероятно, что-нибудь предскажет, если только не солжет. Эта глава предлагает руководящие принципы для обработки гаданий в ваших собственных компаниях.

ПРЕДСКАЗАНИЕ БУДУЩЕГО В РПГ

Предсказания судьбы цыганами – чудесный и таинственный элемент в книгах и историях, но они могут создать реальную головную боль в ролевой кампании. Причина очевидна. PC непредсказуемы. Как ДМ, вы не может предвидеть все то, что PC сделают в следующем раунде, уже не говоря о днях или неделях, которые пройдут. Вы не должны пытаться направлять или диктовать персонажам игрока действия, чтобы гарантировать, что будущее сбудется, как предсказано. Игроки почувствуют себя обманутыми, и игра не принесет большого удовольствия.

Это не означает, что нельзя предсказать значительную часть судьбы в ролевом сценарии. При правильном подходе, Вы можете изобрести гадание, которое предсказывает будущее и позволяет приключенцам действовать, как им заблагорассудится, и, тем не менее, предсказание сбывается. Существуют три основных метода для достижения этой цели: двусмысленность, отдаление и условное предсказание.

«Двусмысленность» означает, что предсказание гадалки неопределенно. Предсказание не должно быть неразрешимым, но оно должно предложить несколько значений или результатов. Как ДМ, вы должны удостовериться, что предсказание приспособлено под большинство вероятных курсов развития приключения. Оракулы знамениты этим видом предсказаний. Их пророчества, кажется, сначала не имеют смысла, но после того, как событие происходит, оказывается, что предсказание прямо соответствует тому, что произошло. Конечно, такой вид предсказаний имеет свои недостатки. Если предсказание слишком неопределенно, оно мало или совсем ничего не подскажет приключенцам, пока не будет слишком поздно. Неоднозначные предсказания обычно служат для того, чтобы увеличить настроение игры и добавить атмосферы к приключению.

«Отдаление» означает, что предсказание не зависит от действий PC. Хороший ДМ никогда не диктует свой выбор игроку, и хорошее предсказание также не делает этого. Вместо этого, предсказание вовлекает изменения в окружающей среде или события, которые срабатывают от действий НПС. Этими элементами игры Вы можете полностью управлять на законных основаниях.

«Условное предсказание» обычно включает в себя слово «если». Если персонаж предпринимает некоторые действия, то это произойдет. Игроки по-прежнему все еще имеют выбор. Они могут продолжить выполнять объявленное действие, или сделать еще что-нибудь. Другими словами, если происходит «х», то за ним последует «у». Условное предсказание никогда не предполагает того, что результат предсказания всегда сбудется.

Наиболее хорошие предсказания объединяют два или все описанные выше методы. Например, провидец может сказать, «Тот, кто пристально смотрит на золотой шар, заставит сгореть его защиту». Это может просто означать. «Вы не можете спрятаться в солнечном свете». Альтернативно, это может относиться к смертельной ловушке, с горящим металлом. Предсказание неопределенно: ему может соответствовать любой из этих результатов. Это не диктует PC их действия, и может также легко быть обращено к НПС, кто пристально смотрит на шар. (Возможно, это намек на то, что вампир участвует в заговоре). Фраза также предлагает условие: щит сгорит, если кто-то пристально смотрит на шар. Если персонажи избегают шара, они не испортят законность предсказания.

МЕТОДЫ ПРЕСКАЗАНИЙ

Цыгане в Равенлофте используют много методов для предсказания будущего. Гадание по магическому кристаллу является наиболее мощной технологией гадания. Предсказатель, называемый «провидец» пристально смотрит на объект, типа хрустального шара. В это время, объект вселяет видение; цыганка входит в частный, внутренний мир, в котором показана часть будущего.

Больше никто не может видеть видение. Оно может быть туманным и открытым для интерпретации, или таким же ясным, как сам кристалл. Например, провидец, который видит огонь, может интерпретировать его как сжигающую страсть или гнев, также как и буквальный огонь. Цыган начинает всматриваться в кристалл, концентрируясь на человеке или месте, чье будущее запрашивается. Однако нет никаких гарантий, что видение покажет очевидную связь к этому человеку или месту, или даже то, что видение произойдет.

Большой кристаллический шар, стоящий на столе в цыганской палатке, является устройством для такого гадания, наиболее часто изображаемым в кино. Много других объектов могут стимулировать цыганские силы для гаданий: маленький кристалл, который способен уместиться в ладонь, тлеющие огни костра, неподвижный водоем, зеркало, или чернильница с черными чернилами, к примеру.

Другие обычные методы гаданий описаны ниже. Большинство требует, чтобы цыганка читала или интерпретировала знак. «Чтица», цыганка, которая сообщает будущее. «Вопрошающий» или «клиент», тот, кто хочет, чтобы его или ее будущее было рассказано. Цыгане в Равенлофте обычно говорят, что божественная сила руководит их гаданиями (и только их), и определяет, какой знак появляется. Таким образом, они не авторы судьбы или будущего, всего лишь интерпретаторы.

*** Гадание на картах.** Это искусство предсказания судьбы на картах. Часто используется обычная колода. Каждая карта имеет значение. Клиент может перетасовать или сдвинуть карты, и возможно, даже вытянуть карту, которую нужно прочитать. Чтица интерпретирует карты, которые они перевернуты.

*** Бросание костей.** Клиент бросает набор высушенных костей (обычно цыплячьих или других маленьких животных) на пол. Относительное расположение костей сообщает чтице о будущем. Некоторые цыгане используют окрашенные палочки вместо костей.

*** Бросание рун.** Клиент бросает на землю набор маленьких плоских камней. Каждый камень отмечен руной, представляющий основной аспект человека или природы. Глядя на руны, которые упали лицом вверх, и изучая их положение, чтица может предсказать будущее своего клиента. Некоторые предсказатели бросают дайсы вместо камней.

*** Гадание по чаинкам.** Клиент выпивает чай, оставляя на дне осадок. Чтица исследует оставшиеся чаинки, чтобы предсказать будущее клиента. Например, чаинки, сложившиеся в картинку летящей птицы, могут указать на хорошую судьбу или путешествие, в то время как горы могут указать на неприятности или проблемы впереди.

В редких случаях, провидец может пристально смотреть в сосуд, в котором все еще есть чай, и из которого клиент отхлебнул, или вино, как более обычное. В любом случае, напиток становится инструментом для гадания.

*** Хиромантия.** Говорят, что линии на ладони человека дают сырой план его или ее будущего. Исследуя этот план, цыганка может предсказать то, что должно произойти. Некоторые цыганки получают подобный результат, исследуя выпуклости на голове клиента (френология).

*** Физиогномика.** С лица некоторые цыганки могут узнать больше, чем настроение или эмоции. Расположение черт лица может рассказать им про темперамент и характер человека. В редких случаях, это также может помочь им предсказать будущее.

*** Интерпретация снов.** Чтица интерпретирует сны человека, чтобы определить будущие события. Много предсказателей по снам, хотят поместить субъекта в транс, чтобы стимулировать новые видения.

*** Астрология.** Цыгане Равенлофта могут увидеть будущее по звездам. Каждая звезда, планета и созвездие что-нибудь означает, и уникальные комбинации планет, когда они проходят через поле звезды могут намекать на будущее.

Список выше, ни в коем случае не исчерпывает все способы гаданий. Например, почти все цыгане могут интерпретировать движение неба: полет птицы или прохождение туч под луной и предсказывать простое сообщение будущего. Каждая цыганская гадалка предпочитает один метод другому, в соответствии с ее способностью использовать его. Большинство цыганских предсказателей в Равенлофте – женщины.

В Равенлофте никакое предсказание не магическое. По крайней мере, никакой персонаж не может обнаружить использование магии. Предсказание будущего – естественная способность Вистани, которым по их собственному признанию, помогают великие, таинственные силы.

ПРОЕКТИРОВАНИЕ ГАДАНИЯ

Лучший метод предсказания зависит от того, что Вы надеетесь получить от него, как ДМ. Вы желаете добавить атмосферы к игре без того, чтобы открыть что-нибудь важное? Вы были пойманы без подготовки, и вам требуется быстрое предсказание судьбы для РС? Тогда вызов со вглядыванием в кристалл и неопределенными предсказаниями относительно страсти, победы или конфликта. Такое предсказание может дать РС небольшие ключи (подсказки) про злодея. Большие ключи, однако, обычно должны проявиться в результате действий РС и интеллекта игроков. Если предсказание открывает важный секрет, то лучше это делать через загадку или зашифрованное сообщение, над которым стоит подумать.

Предсказания также могут определить сюжет приключения. В 1982 году в приключение Равенлофт (которое вдохновило на написание этого сеттинга), гадание диктует ключевые аспекты развития приключения, включая цели злодея и расположение магических предметов. В самом начале, цыганка совершает специальное гадание, используя обычную колоду карт. Игроки и ДМ действуют исходя из гадания по реальным картам. Гадание не походит ни на какой реальный процесс гадания, да и не стремится к этому. Скорее оно служит для того, чтобы добавить атмосферы к приключению и позволяет игрокам принять участие в создании своего «испытания».

Пример, представленный ниже, показывает, как Вы могли бы спроектировать подобное гадание на картах, для вашего собственного приключения.

Пример Гадания на Картах. Три PC выслеживают вервольфа с экстраординарными силами. Они встречаются с цыганкой и просят, чтобы она предсказала их будущее, надеясь узнать что-нибудь о звере.

Как ДМ, вы подготовились к этому. Еще заранее вы решили использовать гадание, чтобы определить точно слабости вервольфа, и место, где находится его логово. Используя обычную колоду карт, вы заранее определили следующие слабости на каждую масть, и связали ее с элементом Природы, чтобы добавить атмосферы к гаданию.

Масть	**Слабость**	**Элемент**
Бубны	Серебро	Земля
Черви	Огонь	Огонь
Крести	Спирт	Вода
Пики	Музыка	Воздух

Вы также решили, какие карты любой масти показывают одну из четырех возможных локаций для логова зверя. Для атмосферы, Вы определили главное значение, каждой локации, которую цыган опишет.

Карта	**Значение**	**Логово**
Любая картинка	Люди	В городе
Туз	Путешествие	Нет логова, он бродит
3, 5, 7, 9	Святой знак	Монастырь
4, 6, 8, 10	Признак моряка	В море

Вы приготовились использовать предсказание. Шарлотта, цыганка, просит, чтобы PC перетасовал карты. (Соответствующий игрок делает именно так). Она сдвигает колоду и произносит. «Как в колоде есть четыре масти, так и в Природе есть четыре элемента. Карты покажут истинную причину того, что вы обратились ко мне». Затем она просит каждого из трех PC вытянуть карту. Каждый игрок тянет карту вместо своего персонажа.

Первый игрок вытягивает 2-ку пик. Вы можете указать только на две вещи (логово и уязвимость) и три карты, чтобы интерпретировать. PC не сказали Мадам Шарлотте цель своих поисков. Она говорит, «тот, кого Вы ищете, не является ни человеком, ни животным». Очевидно, что Вы знаете об этом, как ДМ, но Шарлотта об этом не знала, так что это вполне соответствует атмосфере гадания.

Второй игрок вытягивает 10-ку крестей. Вы решаете, что карта откроет уязвимость вервольфа. Шарлотта произносит, «Эта карта откроет вашу силу. Крести – символ воды, в то время как 10-ка показывает изменение к плохому. Вода, которая изменяет мужские сердца, будет к вашей выгоде». Эта «10» не имела никакого отношения к уязвимости, так что вы составили соответствующую интерпретацию. (Разве Вы не добродушны?)

Третий игрок вытягивает короля бубен. Эта карта должна показать логово. Мадам Шарлотта произносит, «Эта карта открывает ваше место назначения. Король указывает на людей, а бубны – символ земли. Вы должны искать среди людей, чтобы найти того, который не относится к ним». Чтобы воспользоваться преимуществом знака масти бубен, Вы могли бы решить поместить логово в дом каменщика, хозяина карьера, или могильщика.

Вы можете использовать предсказание, подобно тому, что приведено выше, чтобы расположить важное сокровище, ловушки или существ в любом приключении. Избегайте использовать его, чтобы случайно планировать целое приключение. Эти приемы должны поддерживать историю, а не подменять ее. Например, предсказание может продиктовать, где скрыт гроб вампира, но оно не может создать персональную историю этого вампира.

Значения, которые назначаются на карту в приведенном выше примере, полностью произвольны. При проектировании подобного гадания, Вы можете определить любое значение карте. Например, четыре масти могут представлять четыре времени года, или четыре четверти луны. Однако попытайтесь сделать соответствующее назначение более привязанным к картам. Если гадание предполагает обнаружение драгоценного камня, то масть бубей, более логична, чем крести. Аналогично, информация про женщину логично бы была привязана к даме. Помните, вы не обязаны использовать все 52 карты при гадании. Создайте меньшую колоду, если это удовлетворит вашу цель.

Вы также можете изменять значение карт от гадания к гаданию. В зависимости от того, как они сдвинуты или разложены, карты имеют различные значения и в «реальных» гаданиях. Нет никакой причины, почему бы это не было бы правдой и в Равенлофте. При одном гадании, масти могут отвечать на вопросы, касающиеся элементов, в другом, они могут отвечать на вопросы, касающиеся направления, представляя четыре стороны света. А цыганка может даже объявить, что первая вытянутая карта (или бросок камней и т.д.) определяют какой вид сообщений будет показан.

Гадания, подобные примеру выше, имеют ключевое преимущество: они вовлекают игроков. Игроки вытягивают карту, и результат помогает определить то, что они узнают или перед кем должны предстать лицом к лицу. К сожалению, гадание, подобное этому требует времени на подготовку. Если PC не посещают цыганку, Вы должны выбрать результаты «судьбы» самостоятельно и включить их в приключение. Вы также стоите перед другим испытанием: атмосфера. Реальные гадания имеют мистическую ауру, потому что они предсказывают будущее, обманывая таким образом Отца Время. Сообщение подобно выше переменчиво: оно определяет будущее. Ваша задача исполнить гадание таким образом, чтобы игроки поверили, что они заглянули в будущее, которое застыло, как камень.

Всматривание в магический кристалл, с другой стороны, более проще отыграть. Оно само предоставляет неопределенные интерпретации и мимолетные проблески событий, которые происходят независимо от действий PC. К сожалению, такое гадание может выглядеть надуманным, особенно если оно слишком туманно. И если ничто из гадания не затронет игрока в будущем, то он или она могут решить, что предсказание незначительно. Использование магического кристалла лучше работает, если Вы заранее к нему подготовились и знаете, какие ключи вы хотели бы открыть.

Независимо от того, какой метод гадания предсказания вы выбираете, выберите то гадание, которое наиболее соответствует настроению и атмосфере вашего приключения. Если Вы разработали домейн, которым правит восточный вампир, например, то гадание на картах, вряд ли было бы здесь соответствующим. Лучший выбор был бы здесь гадание на палочках.

КОГДА ЦЫГАНЕ ЛГУТ

Каждый цыган в Равенлофте имеет потенциал, чтобы предсказать будущее. Но не каждый цыган это может сделать. Вистани природные искусные жулики, и Равенлофт полон фальшивыми провидцами, которые нетерпеливо облегчают кошельки легковерных путешественников. Некоторые шарлатаны, особенно те, которые путешествуют одни или небольшим количеством, даже не цыгане.

Нет никакого способа сказать заранее, может ли гадалка, особенно прорицательница, верно предсказывать будущее. Как правило, любой цыганский табор, в котором более 20-ти цыган, имеет истинного провидца, обычно пожилую женщину. В таборах с меньшим количеством цыган, шанс встретиться с истинной прорицательницей – 50%. Если прорицательница, верно, предсказала будущее в нескольких случаях, то можно уверенно сказать, что она – истинная провидица.

Но даже истинные провидцы могут лгать. Любой цыган может захотеть солгать в зависимости от ее реакции на «клиента». Провидец может иметь причины недолюбливать посетителя, или может почувствовать, что она может получить больше золота, если не скажет правду. Фальшивые прорицатели имеют тенденцию предсказывать такие вещи как, «У вас будет возможность стать богатым, если вы не будите тратить его» или «Вы встретите женщину своей мечты, но Вы не сможете узнать ее». Клиент должен заплатить больше, если он хочет узнать дополнительные детали. Абсолютные шарлатаны редко предсказывают что-нибудь неприятное, потому что это плохо для их бизнеса.

Фальшивые провидцы должны держать ваших игроков начеку, но не подавлять их. Если цыганки в вашей кампании лгут или совершают ошибки слишком часто, вы уничтожите доверие игроков к предсказаниям, так же, как и их интерес к ним. Если это происходит, PC прекратят разыскивать провидцев, и Вы потеряете ценный инструмент для приключений в Равенлофте.

ГЛАВА IX. ЗАКЛИНАНИЯ В РАВЕНЛОФТЕ

Равенлофт изолирован от внешних сил, особенно от сил добра. Некоторые заклинания в результате имеют новые эффекты, особенно привлекающие гадание, призывание и некромантию. Эта глава описывает изменения уже знакомых заклинаний в Равенлофте. В конце главы, вы также найдете несколько новых заклинаний.

ИЗМЕНЕННАЯ МАГИЯ

Жрецы и маги не знают измененные эффекты заклинаний до тех пор, пока не используют их. Как только они зачитывают его, они немедленно узнают все изменения, как описано ниже в списке заклинаний, если не обозначено иначе (ESP к примеру). Любой магический предмет, который использует или подражает измененным заклинаниям, подчиняется тем же самым изменениям. В этом случае, пользователь не узнает изменений.

ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦОВ

Заклинания из смены призывания могут быть необычно ограничены. Равенлофт отделен от обычной реальности, и данный домейн может не располагать полным комплектом животных и монстров. Жрецы не могут призвать животное, которое не проживает в домейне, в котором они путешествуют. Просмотрите главы, посвященные описаниям домейнов. Если в описание домейна не указано иначе, то Вы можете предположить, что все обычные животные доступны.

Если вызванное животное относится к типу, который может контролировать лорд домейна, то силы лорда имеют приоритет над магией жреца. Животное все еще появляется, если призвано. Но оно может быть и не дружественным, в зависимости от инструкций своего лорда.

Жреческие заклинания, внесенные в список ниже, по-другому работают в Равенлофте. Заклинания, помеченные звездочкой, требуют Чека Сил. (Смотри главу 3 «Изменения персонажей»). Описание изменений, следующие за таблицей, дополняют правила Руководства Игрока. Для более удобного просмотра, реверсивные заклинания отмечены курсивным шрифтом и записаны через черту, рядом с основным заклинанием. Если копия заклинания работает в Равенлофте как обычно, оно взято в круглые скобки.

ИЗМЕНЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦОВ

Detect Evil/*Detect Good* (1st)
Know Alignment (2nd)
* Animate Dead (3rd)
(Cure Disease)/**Cause Disease* (3rd)
* Feign Death (3rd)
Negative Plane Protection (3rd)
Remove Curse/**Bestow Curse* (3rd)
* Speak With Dead (3rd)
Abjure (4th)
Call Woodland Beings (4th)
Reflecting Pool (4th)
Commune (5th)
Dispel Evil (5th)
Maqic Font (5th)
Plane Shift (5lh)

Quest (5th)
* Raise Dead/**Slay Living* (5th)
True Seeing (5th)
Conjure Fire Elemental/*Dismiss Fire Elemental* (6th)
Find The Path (6th)
Word of Recall (6th)
Astral Spell (7th)
Conjure Earth Elemental/*Dismiss Earth Elemental* (7th)
*Gate (7th)
Holy Word/**Unholy Word* (7th)
* Reincarnation (7th)
* Resurrection/**Destruction* (7th)
* Restoration/**Energy Drain* (7th)
Succor/*Succor* (7th)

Detect Evil (Обнаружение Зла/Обнаружение Добра), 1 уровень: Никто не может магическим способом обнаружить зло в Равенлофте. Это заклинание просто не работает.

Know Alignment (Определение мировоззрения), 2 уровень: Равенлофт изолирует зло. Как и в стандартной версии этого заклинания, цель делает спасбросок. Даже если спасбросок провален, заклинание может обнаружить только хаос, нейтральность или закон в мировоззрении. Заклинание не показывает злое или доброе мировоззрение.

Animate Dead (Анимирование мертвеца), 3 уровень: В Равенлофте это заклинание работает слишком хорошо. Заклинатель обычно может анимировать количество скелетов или зомби приблизительно равным его уровню или HD. Когда жрецы используют это заклинание в Равенлофте, они анимируют в два раза большее количество. (Используйте обычные формулы, но удвойте результат). Заклинатель может добавлять столько HD к монстрам, сколько пожелает, пока их общее количество не превышает в два раза его собственный уровень. Имейте в виду, что HD нежити затрагивает их свойства быть изгнанными (turn). Нежить, чей HD превышает уровень заклинателя, может сделать спасбросок против заклинаний, чтобы вырваться на свободу из-под контроля жреца.

Cure Disease (Лечение болезни), 3 уровень: Обратная версия этого заклинания, насылание болезни требует, чтобы заклинатель сделал Равенлофтовский чек сил.

Feign Death (Симулирование смерти), 3 уровень: Это заклинание требует, чтобы заклинатель сделал Равенлофтовский чек Сил.

Negative Plane Protection (Защита от Отрицательного План), 3 уровень: Демиплан Равенлофта изолирует нежить от влияния других планов. Нападающая нежить может успешно выкинуть спасбросок от смерти или получить только 1d6 dam.

Remove Curse (Снятие проклятья), 3 уровень: Это заклинание плохо работает в Равенлофте. Здесь продолжительность заклинания скорее ограничена, чем постоянна. Цель этой магии может сделать спасбросок против заклинания, чтобы временно избавиться от проклятия (в случае успешного спасброска). Продолжительность этого временного избавления – один оборот (10 раундов) за уровень заклинателя, использующего заклинание. Проклятия очень сильны в Равенлофте (смотри главу о проклятиях). Чем сильнее проклятие, тем меньше вероятность того, что это простое заклинание сможет приостановить его. Используйте таблицу ниже, чтобы определить модификатор к спасброску от силы проклятия.

Реверсивная версия этого заклинания, Насылание Проклятия, работает как обычно, но требует Равенлофтовского чека Сил со следующими модификаторами.

Проклятие	**Модификатор**
Обременительное	0
Расстраивающее	-1
Проблемное	-2
Опасное	-3
Фатальное	-5

Speak With Dead (Разговор с Мертвыми), 3 уровень: Это заклинание работает как обычно, но требует Равенлофтовского чека сил.

Abjure (Изгнание), 4 уровень: Обычно это заклинание отсылает существ со внешних планов назад в их собственное измерение. Шанс успеха – 50%, плюс 5% за каждое различие в уровне между заклинателем и целью. Если это заклинание успешно проходит в Равенлофте, то существо отправляется в другое случайно выбранное место демиплана.

Call Woodland Beings (Призывание Лесных Существ), 4-ый уровень: Волшебный народ (fairy), внесенный в список в Руководстве Игрока, не обитает ни в одном из известных домейнов Равенлофта. Далее, еще больше, Лорд домейна, в котором использовано это заклинание, контролирует его результаты. Лорд может послать любое существо в его земле, чтобы ответить на призывание. Конечно же, они будут повиноваться его инструкциям, а не заклинателя, прочитавшего это заклинание.

Reflecting Pool (Водоем магическое зеркало), 4 уровень: Вместо окна на другой план или окружающую землю, заклинание создает изображение циркулирующих туманов. Жрец на самом деле видит определенную локацию в Туманах Равенлофта. Существует 10% шанс, что что-нибудь ужасное появится в зоне видимости, когда жрец всматривается в изображение.

Commune (Связь), 5 уровень: Это заклинание нормально работает для всех жрецов, кто поклоняется злым богам. Оно ничего не дает другим жрецам. С божеством доброго или нейтрального мировоззрения нельзя войти в контакт при помощи этого заклинания.

Dispel Evil (Рассеяние Зла), 5 уровень: Обычно это заклинание может возвращать существа, призванные злом на их домашний план. Темные и смертельные твари Равенлофта не могут быть отправлены так легко. Однако заклинание удаляет злые чары (evil enchantments).

Maqic Font (Святая купель), 5 уровень: Это заклинание имеет те же самые результаты, что и заклинание Reflection Pool, описанное выше. Оно показывает случайное место в Туманах Равенлофта с 10% шансом того, что монстр войдет в поле зрения.

Plane Shift (Изменение плана), 5 уровень: Это заклинание переносит персонажа в другой домейн внутри Равенлофта. Оно никому не поможет сбежать из объятий демиплана.

Quest (Квест), 5 уровень: Обычно цель заклинания, которая не выполняет квест, получает штраф –1 ко всем спасброскам. Штрафы эти кумулятивные. В Равенлофте заклинатель может определить другое наказание за отклонение от квеста. Наказание не может быть слишком серьезным или ставить под угрозу жизнь, но оно должно медленно ослаблять существо, игнорирующее квест. Аналогично, если существо становится на путь выполнения квеста, то наказание проходит постепенно. Например, персонаж мог бы уменьшаться в росте на 10% каждый день, когда отклоняется от выполнения квеста (изменение основывается на текущем росте). Каждый день, после того, как персонаж возвращается к выполнению квеста, его рост восстанавливается настолько же, насколько он уменьшился за один день отклонения от квеста.

Raise Dead (Воскрешение из мертвых), 5 уровень: Если цель этого заклинания проваливает проверку выживания при воскрешении, она становится нежитью. Тип нежити, «воскрешенной» таким способом, равен HD прежнего уровня персонажа. (Смотри таблицу 61 «Изгнание нежити», список монстров по HD, в Руководстве Игрока). Вампиры самое мощное создание, которое можно создать таким способом, провалив заклинание Воскрешения из Мертвых. Вампиры сохраняют любые способности, которые они имели, как живые персонажи. Их внешность может не измениться внешне, многие вампиры выглядят как люди. Использование этого заклинания (также, как и его реверсивной версии – Убить Живущего) требуется Равенлофтовский Чек Сил.

True Seeing (Истинное Зрение), 5 уровень: Когда жрецы этим заклинанием изучают мировоззрение, они узнают только закон или хаос, но не добро и зло. (Смотри определение мировоззрения выше). В противном случае заклинание функционирует точно так же, как описано в Руководстве Игрока со следующими пояснениями:

* Заклинатель видит через иллюзии и видения (apparitions). Видения не означают призраков или других неосязаемых существ, эти существа реальны, только не обладают физической формой (Пояснение дается здесь потому, что в английском языке слово “apparitions” имеет еще значение как призрак, привидение – Прим. переводчика). Немертвые существа этого сорта просто не проявляются по-другому под действием этого заклинания. Если они напоминают нормальных людей, то это заклинание обычно не изменит восприятие заклинателя.

* Полиморфные, измененные, или очарованные предметы и субъекты становятся видимыми. Ликантроп в животной форме не считается полиморфным. Также не считается им и вампир или подобное существо с естественной способностью изменять форму. Как общее правило, если изменяемая форма часть природы существа, это заклинание не показывает изменений. «Полиморф» должен привлечь чтение заклинания или использование способностей, подобных заклинанию.

* «Очарованное» (enchanted) существо находится под некоторым видом контролирующего заклинания типа очарования (charm) или поручения (geas). Эти эффекты заклинания открываются истинным зрением. Вампиры и ликантропы контролируют животных через очарование, но они не контролируют подвластных существ своего вида таким способом. Хозяева вампиры и ликантропы часто господствуют над мелкими сошками только благодаря своей личности, другими словами это их естественная способность.

Conjure Fire Elemental (Вызов Огненного Элементала), 6 уровень: Вызванный элементал не может покинуть Равенлофт при помощи этого заклинания, его реверсивной версией, рассеивающей магию или любым подобным заклинанием. Он должен сбегать из Демиплана точно так же, как это делают PC. Призванное существо в Равенлофте гораздо труднее контролировать. После появления, он может сделать спасбросок против заклинания со штрафом –2. Если спасбросок проходит, то это означает, что он высвобождается из-под контроля. Это не означает, что элементал немедленно нападет на жреца, который вызывал его, но для него это – отличная возможность сделать так.

Find The Path (Найти путь), 6 уровень: Это заклинание работает только внутри домейна; оно не может найти локацию за пределами домейна. Если домейн окружен Туманом, заклинатель может сосредоточиться на Тумане, чтобы достигнуть границы. Заклинание по-прежнему обеспечивает выход из лабиринта (заклинание *Maze*) и помогает заклинателю обойти ловушки. Как указано в Руководстве Игрока, оно не предсказывает и не учитывает действий враждебных существ.

Некоторые выходы из демиплана Равенлофта представляют собой физические места, типа порталов. Если такой выход находится в пределах домейна, то это заклинание может вывести заклинателя к нему, естественно, если кастер знает природу выхода и выход на самом деле есть в тот момент, когда заклинание зачитано. В этом случае, заклинание длится только 1 раунд в уровень кастера. Некоторые порталы появляются только при определенных условиях. Если в тот момент, когда прочитано заклинание, их не существует, то заклинание Найти Путь не имеет никакого эффекта.

Word of Recall (Слово возвращения), 6 уровень: Это заклинание работает как обычно, правда с одним исключением. Оно не может переносить персонажа между планами.

Astral Spell (Астральное заклинание), 7 уровень: Это заклинание очевидно, что не работает.

Conjure Earth Elemental (Вызов Земного Элементала), 7 уровень: То же самое, что и заклинание вызова огненного Элементала. Смотри выше.

Gate (Врата), 7 уровень: Врата ведут внутрь, но не выводят наружу; вызванное существо не может покинуть автоматически Равенлофт. Вместо этого, призванное существо должно найти выход, точно так же, как и любое другое существо. Эта ловушка часто монстра приводит в бешенство, вызывая его нападение на заклинателя и его товарищей.

Заклинатель становится старше на 5 лет и должен сделать Равенлофтовский чек Сил.

Holy Word (Святое Слово), 7 уровень: Заклинатели могут использовать это заклинание только на своем домашнем плане. Следовательно, PC не могут использовать его в Равенлофте, и при этом не могут быть выведены из демиплана его реверсивным использованием. Любой уроженец Равенлофта может прочитать это заклинание. Однако если заклинатель пытается выставить существо из демиплана, оно случайным образом перемещается в другую локацию в Равенлофте. Прогнанные существа не могут появиться в поле зрения заклинателя в течение полных суток.

Персонажи, которые используют осквернённое слово, должны сделать чек Равенлофтовских Сил.

Reincarnation (Реинкарнация), 7-ой уровень: В Равенлофте это заклинание может реинкарнировать персонажа в нежить. Шанс этого – 1% в уровень заклинателя. Человек становится монстром, чей HD равен прежнему уровню персонажа. (Смотри таблицу «Изгнание Нежити» в Главе 3, этот список определяет HD монстров). Подобно заклинанию воскрешения из мертвых, это заклинание не может создать нежить, более сильную, чем вампир. Вампиры сохраняют любые способности, которые они имели при жизни и по-прежнему могут выглядеть, как нормальные люди. Использование этого заклинания требует Равенлофтовского Чека Сил.

Restoration (Восстановление), 7 уровень: Реверсивная версия этого заклинания, иссушение энергии требует Равенлофтовского чека Сил.

Resurrection (Воскрешение), 7 уровень: Смотри заклинание воскрешения из мертвых, эффекты те же самые. Заклинание и его реверсивная версия – разрушение, требует чека Сил.

Succor (Талисман Спасения), 7 уровень: Это заклинание не может переносить кого-нибудь или что-нибудь из Равенлофта. Во всех других случаях, оно работает как в Руководстве Игрока.

ЗАКЛИНАНИЯ МАГОВ

Маг, использующий некоторые призывающие (conjuration) или вызывающие (summoning) заклинания, может обнаружить, что результаты в некоторых случаях ограничены. Животные или зачарованные (enchanted) существа могут быть вызваны только, если они существуют в домейне, где находится маг. Если описание этого домейна не указывает, какие именно животные обитают там, вы можете предположить, что местная фауна включает всех животных, которые проживали бы в подобной среде обитания в других реальностях.

Равенлофт отрезан от других планов. Это создает проблемы для магов, которые призывают существ из других планов. И все же существо еще откликается, но чаще оно будет недружелюбно к волшебнику и редко то, которое он призвал.

Некоторые заклинания, особенно из школы некромантии, более эффективны в Равенлофте. Помните, что использование этих заклинаний могут отразиться на заклинателе. (Смотри «Персонажи, которые выбирают зло» в Главе 3).

Список ниже представляет обычные магические заклинания, которые имеют измененный эффект в Равенлофте. Заклинания, помеченные звездочкой, требуют Равенлофтовского Чека Сил. Описания изменений по каждому заклинанию следуют за списком и дополняют (или изменяют) текст этих заклинаний в Руководстве Игрока.

ИЗМЕНЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ МАГОВ

*Chill Touch (1st)
Detect Undead (1st)
Find Familiar (1st)
Detect Evil (2nd)
ESP (2nd)
Know Alignment (2nd)
* Spectral Hand (2nd)
* Feign Death (3rd)
Clairaudience (3rd)
Clairvoyance (3rd)
Hold Undead (3rd)
Monster Summoning I (3rd)
* Vampiric Touch (3rd)
* Contagion (4th)
* Enervation (4th)
Magic Mirror (4th)
Monster Summoning II (4rd)
Remove Curse/**Bestow Curse* (4th)
* Animate Dead (5th)
Conjure Elemental (5th)
Contact Other Plane (5th)
Dismissal (5th)
* Magic Jar (5th)
Monster Summoning III (5th)
* Summon Shadow (5th)
Teleport (5th)
Conjure Animals (6th)
* Death Spell (6th)
Ensnarement (6th)
Geas(6th)
Monster Summoning IV (6th)

* Reincarnation (6th)
True Seeing (6th)
Banishment (7th)
* Control Undead (7th)
* Finger of Death (7th)
Limited Wish (7th)
Monster Summoning V (7th)
Shadow Walk (7th)
Teleport Without Error (7th)
Monster Summoning VI (8th)
Astral Spell (9lh)
* Energy Drain (9th)
* Gate (9th)
Monster Summoning VII (9th)
Succor/Succor (9th)
Wish (9th)

Chill Touch (Леденящее прикосновение), 1 уровень: В Равенлофте это заклинание более смертоносно. Если жертва проваливает спасбросок, то прикосновение причиняет 2d4 dam и вытягивает по одному пункту Силы и Конституции. Если цель выкинула спасбросок успешно, прикосновение все еще причиняет 1d4 dam и вытягивает 1 пункт силы. Использование этого заклинания требует Равенлофтовского Чека Сил.

Detect Undead (Обнаружение нежити), 1 уровень: В Равенлофте каждая нежить может сделать спасбросок против этого заклинания. Если 4 подобных твари или больше находятся вместе, то они делают один спасбросок со штрафом –2 за каждое присутствующее существо. Естественный бросок «20» всегда считается успешным спасброском. Как указано в Руководстве Игрока, заклинание не может проникать через каменные стены толщиной один фут, то есть через большинство стен замка.

Find Familiar (Найти спутника), 1 уровень: Только маги со злым мировоззрением могут найти фамильяра в Равенлофте. Законно-злые маги имеют 10% шанс в уровень заклинателя призвать импа. Маги хаотично-злого мировоззрения имеют 10% шанс в уровень (максимум 90%) призвать квазита (quasit).

Detect Evil (Обнаружение Зла), 2 уровень: Никто магическим путем не может обнаружить зло в Равенлофте. Это заклинание просто не работает.

ESP (Чтение мыслей), 2 уровень: В Равенлофте нежить с низким («low») интеллектом или выше может выбрать то, что ее мысли будут отражены. В отличие от нежити в других реальностях, ESP может показать такие мысли. Отраженные мысли, обычно безопасные дружественные и успокаивающие, потому что это лучше всего служит твари. Существо, которое этого не осознает или пойманное врасплох, не может проецировать свои мысли. Маги не узнают измененные эффекты этого заклинания после того, как его используют.

Know Alignment (Узнать мировоззрение), 2 уровень: Как обычна цель этого заклинания получает право на спасбросок. Если спасбросок провален, то заклинание обнаруживает лишь хаотичное, нейтральное или законное мировоззрение, но никогда не обнаруживает добро или зло.

Spectral Hand (Призрачная рука), 2 уровень: Это некромантское заклинание В Равенлофте продолжается в два раза дольше. Заклинатель должен сделать Равенлофтовский Чек Сил.

Feign Death (Притворная смерть), 3 уровень: Заклинатель должен сделать Равенлофтовский Чек Сил. Заклинание не изменяется.

Clairaudience (Яснослышание), 3 уровень: Согласно Руководству Игрока это заклинание позволяет кастеру слышать шумы в «знакомом» или «очевидным». Знакомое место то, которое маг посетил лично. Устные описания и разглядывание через заклинание или осмотр картины не делают место полностью знакомым. Если маг имеет только такую частичную информацию, то заклинание имеет 50% шанс провалиться. Провалив однажды это заклинание в определенном месте, маг не способен будет использовать его там до тех пор, пока не соберет большее количество информации.

«Очевидное» место – это то, которое непосредственно видит заклинатель. Если маг видит дверь, он может использовать заклинание с другой стороны двери. Однако он не может использовать заклинание за углом или через дверь.

Яснослышание обычно создает невидимый датчик, который может быть магически рассеян. В Равенлофте датчик призрачное ухо нормального размера. Оно видимо. Если оно обнаружено, то ухо может быть рассеяно, или люди, которых подслушивают могут начать вести игру, сознательно приспосабливая свои разговоры, чтобы дать ложную информацию.

Это заклинание ограничено одним регионом, окруженным Туманами, который может включать в себя больше чем один домейн. Туманы действуют, как планарная граница. Заклинание в самих туманах непосредственно не работает, они искажают место и расстояние.

Заклинатель сразу не узнает изменения этого заклинания.

Clairvoyance (Ясновидение), 3 уровень: Это заклинание имеет такие же ограничения, что и яснослышание. Ранее невидимый датчик становится видимым, призрачным глазом обычного размера, и заклинатель об этом не знает. Заклинание ограничено одной областью, окруженной Туманами, и не работает непосредственно в самих Туманах. Нападение с помощью пристального взгляда (gaze) может затронуть заклинателя. Для примера, вампир мог бы зачармить (charm) мага, который использовал заклинание ясновидения.

Hold Undead (Удержание нежити), 3 уровень: В Равенлофте, нежить особенно сильно сопротивляется этому типу магии. Вся нежить, включая даже безмозглых тварей, типа скелетов, могут избежать его эффектов при успешном

спасброске от заклинаний. Свободная нежить, действующая самостоятельно, без чьего-либо приказа, получают премию +2 к спасброску. Лорд любого домейна полностью иммунен к этому заклинанию.

Monster Summoning I (Вызывание монстров 1), 3 уровень: Только монстры, проживающие в этом домейне, могут быть призваны. Обратитесь к таблицам энкаунтеров для места, где происходят события, чтобы определить какие животные могут быть обнаружены в этом домейне. Монстры сопротивляются контролю в Равенлофте. Чтобы избежать эффектов этого заклинания, они могут сделать спасбросок со штрафом –2. Если призванные монстры являются помощниками местного лорда, то они все же еще появляются, но лорд сохраняет контроль над всеми ними.

Vampiric Touch (Прикосновение вампира), 3 уровень: Равенлофт увеличивает эффекты этого заклинания. За каждый дайс причиненного повреждения, жертва теряет 1 хит постоянно, если жрец успешно не использует заклинание восстановления (*restoration*). Например, маг 7-го уровня, касается воина этим заклинанием. Воин получает 3d6 dam и теряет из них 3 хита постоянно. Только заклинание восстановления может вернуть ему эти утерянные 3 хита. Заклинатель должен сделать Равенлофтовский Чек Сил.

Contagion (Инфекция), 4 уровень: Заклинатель должен сделать Равенлофтовский Чек Сил. Заклинание неизмененно.

Enervation (Ослабление), 4 уровень: В Равенлофте это заклинание более страшно. Каждый уровень, иссушенный у жертвы, также иссушает постоянно 1 хит. Например, если ряд этих заклинаний выкачивает из персонажа 3 уровня, он потеряет 3 хита постоянно. Только заклинание восстановления (*restoration*) может возвратить эти потерянные хиты. Использование этого заклинания требует Равенлофтовский Чек Сил.

Magic Mirror (Магическое зеркало), 4 уровень: Хотя оно и не работает непосредственно в самих туманах, магическое зеркало может рассматривать локацию в пределах одного региона, окруженного Туманами. Зеркало по-прежнему действует, как подглядывающий кристальный шар, но в локации, куда смотрит кастер, появляется призрачное зеркало с лицом заклинателя. Нападение пристального взгляда (Смотри DMG - gaze) может быть сделано на это призрачное изображение, затрагивая заклинателя. Кастер сразу не узнает изменения в этом заклинании.

Monster Summoning II (Вызывание Монстров 2), 4 уровень: Смотри выше описание вызывания монстров 1. То же самое применяется и здесь.

Remove Curse (Снятие проклятия), 4 уровень: Смотри одноименное жреческое заклинание 3-го уровня.

Animate Dead (Анимирование мертвецов), 5 уровень: Смотри одноименное жреческое заклинание 3-го уровня.

Conjure Elemental (Призывание элементала), 5 уровень: Темные силы Равенлофта ограничивают доступ к элементым планам. Элементал может прибыть в демиплан, но не сможет его покинуть до тех пор, пока не найдет нормальный выход. Кроме того, существует 20% шанс, что заклинание вызовет к заклинателю Равенлофтовского Элементала. Всеми призванными существами труднее управлять в демиплане. В первый раунд вызова, создание может сделать спасбросок против заклинаний со штрафом –2. Успешно выкинутый спасбросок означает, что существо выходит из-под контроля. Во всех остальных случаях заклинание работает, как описано в Руководстве Игрока.

Contact Other Plane (Контакт с другим Планом), 5 уровень: Это заклинание открывает канал к лорду Домейна. Заклинатель не знает этого, он знает только, что вошел в контакт с могущественной злой силой. Контакт продолжается 1 раунд на каждые 2 уровня мага. Лорд не обязан отвечать правдиво, и вообще не обязан отвечать. Отыгрывайте любую беседу. Никакие нападения не могут быть сделаны через этот канал, но лорд обнаруживает местоположение заклинателя (в пределах 2 миль). Если он сам не будет искать заклинателя, то существует 50% вероятность того, что лорд пошлет своих помощников найти кастера.

Базовый шанс безумия – 30%. Вычтите 5% за каждый пункт интеллекта кастера свыше 15-ти.

Dismissal (Изгнание), 5 уровень: Такой легкий выход из демиплана Равенлофта не доступен. Существо по-прежнему может кинуть спасбросок против заклинаний, если не хочет покинуть это место. Если спасбросок провален, или существо само желает покинуть это место, то существует 50% шанс того, что заклинание телепортирует цель к какому-нибудь случайному месту в демиплане. В противном случае, заклинание вообще не имеет никакого эффекта в Равенлофте.

Magic Jar (Магический сосуд), 5 уровень: В Равенлофте это заклинание подвергается небольшому, но ужасному изменению. Если тело носителя (host – тот, в кого перешла жизненная сила мага из магического сосуда) убито, заклинатель не обязательно возвращается в магический сосуд. Заклинатель должен сделать успешный спасбросок против смерти или быть привязан к трупу носителя. Если бросок успешен, то заклинание работает как обычно. Если же проваливается, то маг становится нежитью, занимая тело носителя, которым теперь полностью управляет ДМ.

Когда заклинатель становится нежитью, происходит следующее. Труп носителя мирно покоится в течение полного дня против смерти. Затем, если труп остается все еще относительно целым, то он оживляется жизненной силой мага. Если же труп не является «относительно целым», то маг умирает. «Относительно целое» означает, что тело и голова остались неповрежденными. Кастер, став нежитью, сохраняет силы, которые он имел при жизни, исключая его физические способности. Он перенимает физические свойства тела своего носителя. Он теряет силы, противоречащие его статусу нежити: лечебное прикосновение, рост растений или защита от зла к примеру. (Здесь ДМ выносит окончательный приговор).

Кроме того, заклинатель получает обычные силы созданий нежити. Он иммунен к сну, обаянию, и другим заклинаниям, контролирующим разум. Он больше не нуждается во сне, еде, питье и даже воздухе. Он становится иммунным к нападениям, основанным на холоде. В зависимости от HD тела носителя, он может получить к этому еще и другие силы. Для этого ниже приведена таблица.

HD	**Специальная сила**
4 или меньше	нет дополнительных сил
5-7	контакт, иссушающий энергию (energy drain touch)
8-11	Регенерация 1 хита в раунд

больше 11 Аура страха 40’

Специальные силы, описанные выше кумулятивны. Так, монстр с 12 HD получил бы все 3 силы. Аура страха автоматически действует на существ, у которых меньше 4 HD. Существа, у которых 4-6 HD, могут сделать спасбросок.

Первоначальное тело заклинателя также становится нежитью, которое находится под управлением нежити в теле носителя. Это существо более слабое, чем то, которое создано из тела носителя. Оно имеет только половину HD от уровня мага при жизни, до максимальных 10 HD. Таблица «Изгнание нежити» в Руководстве Игрока показывает типы монстров в зависимости от HD. Например, маг 13-го уровня стал бы монстром с 6 HD. Согласно таблице нежить с 6 HD – привидение (wraith). ДМ может выбрать другую нежить с теми же HD, если пожелает.

Заклинание магического сосуда подвергается еще одному важному изменению. Жизненная сила носителя, содержащая в магическом сосуде, не покидает его, когда собственная жизненная сила мага привязана к телу хозяина. Вместо этого жизненная сила носителя становится запертой в сосуде, удерживаемая там самими Силами Равенлофта. Силы этой пойманной жизненной силы неизвестны. Но говорят, что жизненная сила может мучиться и расти в границах своей тюрьмы, достигая могущества, которое позволит ему выйти из сосуда и, в конечном счете, сбежать. Когда магический сосуд уничтожается, жизненная сила, находящаяся в нем, также разрушается.

Monster Summoning III (Вызывание Монстров 3), 5 уровень: Смотри выше описание вызывания монстров 1.

Summon Shadow (Вызывание Теней), 5 уровень: Каждая тень имеет право на спасбросок со штрафом –2 после того, как появляется. Если спасбросок проваливается, тень не контролируется магом. Заклинатель должен сделать Равенлофтовский чек сил.

Teleport (Телепорт), 5 уровень: Это заклинание не может переносить персонажей через границы демиплана или из самого демиплана Равенлофта.

Conjure Animals (Вызывание животных), 6 уровень: Только животные, обитающие в этом домейне или регионе, могут быть созданы. В остальном заклинание работает, как обычно.

Death Spell (Заклинание смерти), 6 уровень: Использование этого заклинания требует Равенлофтовского чека сил. Через 3 дня, если трупы относительно целые (главным образом, голова и туловище), существует 10% шанс, что они станут зомби. Каждый зомби, восставший таким образом, имеет половину HD своей прежней смертной жизни. По усмотрению ДМ-а, необычно могущественные личности могут стать другим типом нежити.

Ensnarement (Заманивание), 6 уровень: Это заклинание обычно переносит существ с внешнего плана к заклинателю и заманивает их в ловушку. Согласно заклинанию, существо может убраться обратно после выполнения одной службы. Поскольку Равенлофт не позволяет своим гостям уходить таким легким способом, существо не может покинуть демиплан до тех пор, пока не найдет физический выход (портал).

В Равенлофте это заклинание иногда может притащить существо из самого демиплана. Вместо того чтобы создавать врата на внешнем плане, он может создать врата около лорда домейна, в котором находится заклинатель. Лорд может захотеть послать одного из своих помощников в ответ на заклинание. Процентный шанс этого действия равен уровню заклинателя.

В Равенлофте труднее контролировать вызванное существо. Базовый шанс избежания круга, нарисованного рукой, равен 40%, базовый шанс провала, если круг вырезан или выложен мозаикой, равен 20%. Шанс избежания круга у существа никогда не может быть меньше 5%.

Geas (Поручение), 6 уровень: Подобно заклинанию квеста, поручение обычно привлекает совокупное наказание в течение каждого дня, когда цель не следует ему. Цель заболевает и, в конечном счете, умирает. В Равенлофте маг, наложивший заклинание поручения, может определить точное наказание. Смотри выше заклинание «квест» для примера.

Monster Summoning IV (Вызывание Монстров 4), 6 уровень: Смотри выше описание вызывания монстров 1.

Reincarnation (Реинкарнация), 6 уровень: Действует точно так же, как жреческое заклинание 7-го уровня; описание смотри выше. Требует Равенлофтовского чека сил.

True Seeing (Истинное зрение), 6 уровень: Действует точно так же, как жреческое заклинание 5-го уровня; описание смотри выше.

Banishment (Изгнание), 7 уровень: Темные силы Равенлофта не дают так просто выйти из демиплана. Существа, ставшие целью этого заклинания делают спасбросок с премией +4. Даже если они его проваливают, они только телепортируются к случайному месту где-нибудь в Равенлофте.

Control Undead (Контроль нежити), 7 уровень: В Равенлофте вся нежить может делать спасбросок, чтобы воспротивиться контролю, даже с 3 HD или меньше. Существа с HD больше 3-ех, получают премию +2 к спасброску. Лорд любой области иммунен к этому заклинанию. Использование этого заклинания требует Равенлофтовского чека сил.

Finger of Death (Палец Смерти), 7 уровень: Когда это заклинание используется в Равенлофт, происходит небольшое изменение. Через 3 дня тело автоматически оживляется, как джу-джу зомби. Если при этом присутствует заклинатель, каждый зомби должен сделать спасбросок против заклинаний. Провал означает, что тварь попадает под влияние мага. Успешный спасбросок означает, что оно презирает кастера и стремится уничтожить его. Если заклинатель не присутствует в момент, когда погибший поднимается как джу-джу зомби, тварь автоматически лишается его контроля. Тогда зомби разыскивает заклинателя и предпринимает попытки убить его. Использование этого заклинания требует Равенлофтовского чека сил.

Limited Wish (Ограниченное желание), 7 уровень: Смотри заклинание желания ниже.

Monster Summoning V (Вызывание Монстров 5), 7 уровень: Смотри выше описание вызывания монстров 1.

Shadow Walk (Теневой поход), 7 уровень: Нельзя так легко сбежать из Равенлофта, используя заклинание подобно этому. Так как план теней кажется, сильно связан с демипланом Равенлофта, это заклинание все еще позволяет заклинателю переходить с места на место, как описано в Руководстве Игрока. Но заклинатель, кажется,

настолько привязан к демиплану Равенлофта, что он обнаружит, что сам не способен полностью войти в Теневой план. Темные силы Равенлофта держат его в своих ледяных объятиях, никогда не позволяя ему отойти от Равенлофта дальше, чем на длину вытянутой руки.

Teleport Without Error (Телепорт без ошибки), 7 уровень: Это заклинание работает как обычно, но оно не может телепортировать персонажа из Равенлофта или из домейна, чьи границы магически запечатаны лордом. Помните, что некоторые области Равенлофта изменяются, так что телепортирующийся может быть не настолько знаком с местностью, которую он считает, что знает.

Monster Summoning VI (Вызывание Монстров 6), 8 уровень: Смотри выше описание вызывания монстров 1.

Astral Spell (Астральное заклинание), 9 уровень: В Равенлофте это заклинание ничего не делает.

Energy Drain (Иссушение Энергии), 9 уровень: Заклинатель должен сделать Равенлофтовский чек сил. В остальных случаях заклинание неизменно.

Gate (Врата), 9 уровень: Это заклинание работает обычно, кроме одного ограничения: вызванное существо не может вернуться автоматически. Оно должно найти обычный выход из Равенлофта, точно так же, как и любое другое существо. Этого часто достаточно, чтобы спровоцировать существо напасть на заклинателя и его друзей. Существ такой силы, призванные через заклинания врат, совсем не радует перспектива увязнуть в Равенлофте. Заклинатель должен сделать чек Равенлофтовских сил.

Monster Summoning VII (Вызывание Монстров 7), 9 уровень: Смотри выше описание вызывания монстров 1.

Succor/Succor (Экстренная помощь), 9 уровень: Это заклинание не может перенести кого-нибудь или что-нибудь из Равенлофта или из домейна, чьи границы запечатаны лордом. Во всех остальных случаях заклинание работает, как обычно.

Wish (Желание), 9 уровень: Темные силы Равенлофта предоставляют желания, но они всегда пробуют извратить намерения заклинателя. В результате, это заклинание редко исполняет желание правильно, когда оно используется в Равенлофте. Однако когда злой персонаж делает что-то темное и извращенное, то существует 50% шанс того, что желание произойдет так, как запрашивается. В этом случае само желание уже извращено.

НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Симулирование Нежити (Feign Undead), некромантия

Уровень: 4-ый жреца; 5-ый мага
Сфера: Некромантия
Диапазон: 0
Компоненты: V, S, M
Продолжительность: 1 оборот + 1 раунд/уровень
Время активирования: 4
Область Эффекта: Персонажа надо коснуться
Спасбросок: Нет

Это заклинание может сделать заклинателя или любого пожелавшего персонажа замаскироваться как зомби. Цель выглядит подобно зомби, прекращает дышать и не чувствует боли или эмоций. Он становится иммунным к параличу, яду или иссушающим нападениям. В случае яда, персонаж должен сделать спасбросок, когда заклинание заканчивается. Иммунитет к боли не защищает персонажа от повреждений, он по-прежнему получает все повреждения, как обычно.

Тело цели заклинания выглядит подобно анимированному трупу, цвет кожи изменяется, плоть свисает, показывая его кости. Однако одежда персонажа не изменяется, он сам должен позаботиться о своей одежде. Его суставы становятся окостеневшими, а движения судорожны. Как зомби, он не может атаковать с оружием в руках, и не может им причинить повреждения.

Любое существо, видящее этого поддельного зомби, предполагает, что он настоящий. Пока он ведет себя соответствующе, настоящая нежить не будет его атаковать. Если персонаж делает что-то из того, что не характерно для зомби, то любой, кто видит его, может догадаться, что он не тот, за кого он себя выдает.

Использование этого заклинания требует чека Равенлофтовских сил. Материальным компонентом для этого заклинания является кусочек кости и могильная земля.

Божественное Проклятие (Divine Curse), отречение (abjuration)

Уровень: 6-ой жреца
Сфера: Общая (All)
Диапазон: специальный
Компоненты: V
Продолжительность: специальная
Время активирования: 1 раунд
Область Эффекта: Специальная
Спасбросок: Нет

Это заклинание создает ужасное длительное проклятие, и может быть только использовано на ком-то, кто совершил большое зло, по крайней мере, в глазах заклинателя. Жертва проклятия может иметь любое мировоззрение, хотя злое мировоззрение наиболее вероятно. Ужасное деяние, возможно, было неумышленным, но оно должно было принести ужасные результаты для заклинателя или тех, кто ему близок.

Жрецу предоставлена серьезная ответственность – выбрать наказание. Формулировка очень важна. Игрок, отыгрывающий жреца, должен сделать запись точной фразы для будущих просмотров. Божество может наложить вето на проклятие (по усмотрению ДМ-а). Если наказание не соответствует деянию, слишком суровое, или наоборот недостаточно (смотри главу по проклятиям), то заклинание проваливается. В этом случае, ДМ может разъяснить игроку, какое проклятие является приемлемым и подвести его к нему. (По выбору ДМ-а). Или ДМ может сделать так, чтобы игрок «покрылся потом», чтобы увидеть, что его проклятие подействовало.

Жрец становится сосудом божественного гнева, когда он призывает проклятие. Заклинатель должен в присутствие грешника объявить ему проклятие так ясно, чтобы тот мог услышать его. После этого проклятие вступает в силу. Божественное проклятие – долгосрочное заклинание и его эффекты редко проявляются немедленно. Вместо этого, проклятие может развиваться в течение нескольких месяцев или лет.

Хотя божественное проклятие имеет длительные эффекты, оно не всегда постоянно. Жертва имеет два способа снять проклятие. Заклинание искупления может снять проклятие, если к нему добавлено великое героическое дело. Такое деяние должно быть полностью противоположным первоначальному злому деянию. Второй способ – проклятие

само может включать пункт спасения. Где-нибудь в формулировке проклятия может иметься ключ к его снятию. ДМ должен поощрять такие ключи. Это не должно быть легким спасением, как проиллюстрировано в этом типовом проклятии: «Вы шли, растаптывая всех. Теперь, всякий раз, когда вы делаете шаг, вы будете чувствовать боль. Если вы сможете взойти босиком на вершину горы Арабек между восходом и закатом солнца, то только тогда освободитесь от проклятия». Первоначально пункт спасения кажется убийственным, если вообще выполнимым. Но творческий ДМ или игрок могут найти возможность ясно обойти это проклятие. Например, проклятый персонаж мог бы заплатить кому-нибудь, чтобы тот установил каменные плиты на вершине горы. Тогда ему потребуется пройти только несколько шагов к вершине. ДМ решает какой путь подходит для спасения.

Материальными компонентами для этого заклинания являются крошечный серебряный гонг и святой символ жреца.

Древнее Проклятие (Divine Curse), отречение (abjuration)

Уровень: 7-ой жреца	Сфера: Общая (All)
Диапазон: специальный	Компоненты: V
Продолжительность: специальная	Время активирования: 1 раунд
Область Эффекта: Специальная	Спасбросок: Нет

Это заклинание работает подобно заклинанию 6-го уровня: божественное проклятие. Однако проклятие может также затронуть потомков выбранного для проклятия персонажа. Здесь пример древнего проклятия: «Тебя и твое семя до седьмого колена будет коробить от прикосновения золота и серебра». Если причина для проклятия большая, оно (проклятие) может быть сформулировано так, чтобы длиться вечно, во всем генеалогическом дереве жертвы.

Если проклятие включает пункт спасения, то заклинателю часто предоставляются более могущественные проклятия. (ДМ должен поощрять игроков включать эти моменты в любое проклятие). В приведенном выше примере, проклятие могло бы быть продолжено. «Если ты вернешь обратно десять кошар, что забрал, тогда твои дети будут спасены».

ГЛАВА X. МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ В РАВЕНЛОФТЕ

Подобно заклинаниям, магические предметы в Равенлофте могут работать по-другому, особенно те, которые привлекают предсказания, призывания или некромантию. Если магический предмет точно имитирует заклинание, предмет подвергается точно таким же изменениям, что и заклинание; для деталей смотри главу «Заклинания».

Эта глава рассматривает подробно стандартные магические предметы. Невозможно было бы обхватить все известные магические предметы в каждом известном мире, где проходят приключения. Полная коллекция была бы слишком обширной, а она продолжает расти. Вы можете изобрести новые изделия для своих приключений или даже перенести их из другого мира. Чтобы изменить эффекты волшебных предметов, которые не рассматриваются здесь, используйте стандартные предметы в качестве примера и применяйте руководящие принципы, указанные ниже.

ОБЩИЕ РУКОВОДЯЩИЕ ПРИНЦИПЫ

Планарные путешествия редко дозволяются в Равенлофте. Если предмет имеет любую силу, связанную с планарным путешествием, сила не работает. В большинстве случаев, предмет отправляет путешественника в другую локацию в Равенлофте; в других случаях путешественник вообще никуда не отправляется.

Однако некоторые домейны позволяют специфическим устройствам или заклинаниям соединить планы. Обнаружение такого предмета – один из большинства обычных способов покинуть Равенлофт. По выбору ДМ-а, один любой предмет связанный с планарным путешествием мог бы работать должным образом, хотя он мог бы работать только в одном из домейнов. Неосновные сюжеты приключения (или основные сюжеты) часто включают в себя обнаружение и получение такого предмета, необходимого для того, чтобы сбежать из этого царства зла.

* Магические предметы не могут призывать обычных животных (волки, кошки, и т.д.), которые не обитают в домейне, где они в данный момент находятся. Животные или существа, призванные из других планов не могут отправиться домой тем же самым путем, как пришли в Равенлофт. И они явно не будут этим обрадованы.

* Предсказания здесь более слабы. Никто не может идентифицировать зло или добро при помощи магического предмета, только закон или хаос.

* Предметы, которые являются полностью злыми или которые порождают зло, могут требовать чека Равенлофтовских сил. Сюда не входят проклятые предметы или предметы, которые просто причиняют вред. Чтобы сработал чек Сил, владелец должен сознательно хотеть хранить и использовать эти вещи для злых целей.

* Некоторые злые предметы, особенно основанные на некромантии, могут работать значительно лучше в Равенлофте.

ОБЫЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ С НЕОБЫЧНЫМИ ЭФФЕКТАМИ

Предметы, внесенные в список ниже, в Равенлофте работают по-другому. Звездочка означает, что использование предмета может требовать чека Равенлофтовских сил. Описание каждого из этих магических предметов следует добавить к первоначальному тексту других книг по игре AD&D.

Potion of Undead Control *
Oil of Etherealness
Scroll of Protection - Undead
Ring of Djinni Summoning
Ring of Vampiric Regeneration *
Rod of Rulership *
Staff of the Magi
Amulet of Life Protection

Amulet of the Planes
Amulet vs. Undead
Bags of Beans
Book of Vile Darkness *
Bowl of Commanding Water Elementals
Brazier Commanding Fire Elementals
Censer Commanding Air Elementals
Crystal Ball
Cubic Gale
Flask of Curses
Gem of Seeing
Helm of Telepathy
Horn of Telepathy
Horn of Valhalla
Libram of Ineffable Damnation '
Medallion of ESP
Medallion of Thought Projection
Mirror of Life Trapping *
Phylactery of Monstrous Attention
Sphere of Annihilation *
Stone Commanding Earth Elementals
Talisman of Ultimate Evil *
Well of Many Worlds
Plate Mail of Etherealness
Sword + 2, Nine Lives Stealer *
Sword of Life Stealing *
Sword of the Planes

Potion of Undead Control (Микстура Управления Нежитью): Вся нежить имеет право на спасбросок, чтобы избежать эффектов. Нежить, которая не безсмыслена получает премию +2 к своему спасброску. Лорд домейна автоматически избегает контроля. Имейте в виду, что интеллектуальная нежить может симулировать повиновение, чтобы выбрать удобный момент и напасть. Управление нежитью для личной выгоды приводит персонажа, выпившего микстуру к опасности. Тот, кто ее выпил, должен сделать чек Равенлофтовских сил.

Oil of Etherealness (Масло Эфирности): Это масло делает владельца нереальным. Он ни в коем случае, не может выйти в эфирный план и сбежать из Равенлофта.

Scroll of Protection - Undead (Свиток защиты от нежити): В Равенлофте нежить труднее поддается контролю. Эффекты свитка длятся только 5d8 раундов и ограничены только до 20 суммарных HD нежити.

Ring of Djinni Summoning (Кольцо вызывания джина): Джин появляется и служит владельцу один раз. После этой службы джин пробует вернуться на свой собственный план и не может. Это нарушает договор кольца; джин освобождается. Если его прежний хозяин был добр и вежливо обращался с джином, то джин покидает его, чтобы найти свой собственный выход из демиплана. Если же его прежний хозяин был жесток и резко обращался с ним, то джин нападает на него.

Ring of Vampiric Regeneration (Кольцо Вампирической Регенерации): Это кольцо не помогает своему носителю восстанавливать потерянные хиты в бою. Вместо этого, оно посылает энергию в Отрицательный План, через канал, созданный кольцом. При этом кольцо причиняет противнику столько повреждения, сколько бы оно излечило владельцу хитов, если бы применялось не в Равенлофте. К примеру, персонаж наносит повреждение врагу на 10 хитов. В нормальном мире он бы излечил себе 5 хитов, но в Равенлофте эти 5 хитов дополнительно снимаются с противника. Так противник совокупно теряет 15 хитов, в этом случае. Однако этот эффект не действует на нежить. Нежить получает обычное повреждение, когда владелец атакует его. В приведенном выше примере, если врагом обладателя кольца была бы нежить, то она потеряла бы только 10 хитов.

Каждое использование этого кольца в Равенлофте требует чека Равенлофтовских Сил, до максимума один раз в неделю. (Однако кольцо может использоваться гораздо чаще).

Rod of Rulership (Жезл Лидерства): Любой контролирующий нежить или чрезвычайно злых существ для личной выгоды находится в опасности. В этом случае, владелец прута должен сделать чек Равенлофтовских сил.

Staff of the Magi (Посох мага): В Равенлофте посох теряет силу к планарному путешествию. Попытка использования его для планарного путешествия не расходует заряды.

Amulet of Life Protection (Амулет Защиты Жизни): Пока амулет находится в Равенлофте, захваченная душа не может покинуть демиплан. Если амулет покидает Равенлофт, тогда душа может покинуть его.

Amulet of the Planes (Амулет планов): Это устройство просто не работает в Равенлофте.

Amulet vs. Undead (Амулет против Нежити): В Равенлофте труднее контролировать нежить. Амулет работает на один уровень ниже своей обычной силы, в то время, когда находится в Демиплане. (Изгнание нежити также по-другому работает в Равенлофте; смотри Жрецов в главе «Изменения Персонажей»).

Bags of Beans (Мешок бобов): Каждый боб имеет 20% шанс «вырастая» стать Равенлофтовским энкаунтером.

Book of Vile Darkness (Книга Мерзкой Тьмы): Чтение этой книги требует чека Равенлофтовских сил. Когда недельное чтение закончено, злой жрец получает достаточное количество экспы (XP), чтобы подняться на два уровня, весьма серьезное увеличение по сравнению с получением экспы половинного уровня в других реальностях. Жрец по-прежнему получает 1 пункт Мудрости. Персонажи доброго мировоззрения получают проклятие, если успешно

выкидывают спасбросок от заклинания (смотри DMG, при провале спасброска - смерть). В Равенлофте проклятия могут быть смертельны.

Bowl of Commanding Water Elementals (Шар Управления Водными Элементалами): Элементалы не могут возвратиться в свой родной план, если не находят обычного выхода из Равенлофта. Если элементал выходит из-под контроля тем или иным способом, он нападает на персонажа, вызвавшего его.

Brazier Commanding Fire Elementals (Жаровня Управления Огненным Элементалами): Смотри Шар Управления Водными Элементалами.

Censer Commanding Air Elementals (Кадило Управления Воздушными Элементалами): Смотри Шар Управления Водными Элементалами.

Crystal Ball (Хрустальный шар): Лорды Равенлофта неотъемлемая часть самого демиплана, так что хрустальный шар не может отличить их от материи самой Земли. Другие изменения в работе хрустального шара показаны в описании заклинания ясновидения (*clairvoyance*) и описании других имитирующих заклинаний.

Cubic Gale (Куб Врат): Это устройство просто не работает в Равенлофте.

Flask of Curses (Фляга проклятий): В Равенлофте эта фляга может «подарить» более неприятное проклятие человеку, кто открывает ее. Консультируйтесь со следующей таблицей, чтобы определить силу проклятия. Глава 6 поможет вам рассмотреть детали проклятий.

1D10	**Проклятие**
1-3	Обременительное
4-5	Расстраивающее
6-7	Проблемное
8-9	Опасное
10	Фатальное

Gem of Seeing (Драгоценный Камень Наблюдения): Смотрите описание истинного зрения (True Seeing) в главе 9. Здесь применяются те же самые изменения.

Helm of Telepathy (Шлем Телепатии): В Равенлофте нежить с низким интеллектом (low) или выше может преднамеренно проецировать мысли, которые персонаж, читающий мысли, может обнаружить. Обычно твари посылают ложные успокаивающие мысли. Нежить не может проецировать мысли, когда захвачена врасплох.

Horn of Valhalla (Рог Валгаллы): Как обычно, горнист вызывает берсеркеров из Валгаллы, которые сражаются за него. Однако в Равенлофте, берсеркеры получают свободу от чар (enchantment) после 6 оборотов. Они не могут вернуться в Валгаллу, если не находят нормального выхода. Берсеркеры никогда не будут довольны таким вызовом. Но если они сражались по «достойной» причине, недавно освободившиеся воины не будут нападать на горниста или его компаньонов. Вместо этого, они просто уйдут все, ища путь домой. Если они были использованы для дурных целей, или их принудили действовать неприятным для них способом, берсеркеры нападут на партию.

Когда горнист и его компаньоны покидают Равенлофт, им, вероятно, все еще придется ответить за их действия. За каждого вызванного берсеркера существует 1% совокупный шанс, что Великая Сила (great power) из Валгаллы появится перед ними. Эта Сила потребует, чтобы они оправдали свои действия. Она осуждает их за манипуляции с берсеркерами и тем, что благодаря им, они оказались в ловушке в Равенлофте. Персонажи должны загладить вину перед Великой Силой или их ожидают неприятные последствия за это деяние.

За каждых 25 вызванных воинов, существует 1% совокупный шанс, что Великая Сила появится перед обладателем горна и в Равенлофте. Великие Силы не связаны законами Равенлофта. Она призовет своих воинов, заберет горн и исчезнет обратно в Валгаллу. Если воины использовались для дурных целей, она может даже наказать обладателя горна.

Libram of Ineffable Damnation (Энциклопедия Непроизносимого Проклятия): Злые персонажи, которые прочитывают эту мерзкую книгу получают достаточное количество экспы (XP), чтобы подняться на два уровня. Добрые персонажи, которые читают эту книгу, становятся жертвами опасного проклятия. (Смотри «Проклятья» в Главе 6). Во всем остальном персонажи переносят обычные эффекты, как описано в DMG. Чтение энциклопедии требует чека Равенлофтовских сил.

Medallion of ESP (Медальон ESP): Смотри шлем телепатии выше.

Medallion of Thought Projection (Медальон Обмена Мыслями): Смотри шлем телепатии выше.

Mirror of Life Trapping (Зеркало заманивания существ): Использование этого предмета, для того чтобы поймать в ловушку существо, требует чек Равенлофтовских сил. Освобождение пойманного индивидуума не требует чека.

Phylactery of Monstrous Attention (Талисман привлечения внимания монстров): Когда он одевается жрецом в Равенлофте, рука обернутая им приводит в готовность лорда домейна и выдает ему местонахождение жреца (в пределах мили). Только монстры, живущие в этом домейне, могут быть призваны талисманом.

Sphere of Annihilation (Сфера Уничтожения): Любой, кто пытается управлять этой сферой, привлекает внимание Равенлофтовских сил, и должен сделать чек силы.

Stone Commanding Earth Elementals (Камень Управления Земляными Элементалами): Элементалы могут возвратиться в свой родной план только через один из редких Равенлофтовских выходов. Если они, каким либо образом получают свободу, то элементалы нападают на того, кто вызвал их.

Talisman of Ultimate Evil (Талисман Окончательного Зла): Использование этого предмета влечет чек Равенлофтовских сил.

Well of Many Worlds (Источник Многих Миров): В Равенлофте, это изделие напоминает простой, без всякого шва кусок черной магии. Он излучает сильную магию, но не работает в демиплане.

Plate Mail of Etherealness (Пластинчатая кольчуга эфирности): Персонаж в этой кольчуге может стать нереальным, но не может передвигаться по эфирному плану.

Sword + 2, Nine Lives Stealer (Меч +2, выпивающий 9 жизней): Каждый раз, когда меч выпивает жизненную силу, требуется Равенлофтовский чек сил.

Sword of Life Stealing (Меч, крадущий жизнь): Мечник должен делать чек сил всякий раз, когда оружие выпивает жизненную силу.

Sword of the Planes (Меч планов): Равенлофт по своей сути часть эфирного плана. Следовательно, этот меч имеет премию +4 в демиплане.

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Эго злого, интеллектуального оружия повышается на 5 пунктов в Равенлофте. (На оружие доброго или нейтрального мировоззрения это не распространяется). Если злое оружие доминирует над своим носителем, оно имеет 50% шанс доставить само себя лорду домейна. Каждую неделю, персонаж, владеющий злым интеллектуальным мечом, должен делать чек Равенлофтовских сил.

АРТЕФАКТЫ И РЕЛИКВИИ

Из-за своей необычной силы и цели, артефакты и реликвии могут превысить ограничения Равенлофта. По выбору ДМ-а, заклинание, исходящее от артефакта или реликвии может быть не изменено демипланом (так же, как и любые заклинательно-подобные способности). Эти могущественные вещи могут даже помочь персонажам сбежать из Равенлофта. Однако злые артефакты могут и не захотеть покинуть Равенлофт. Кроме того, любой персонаж, обладающий злым артефактом или реликвией должен делать чек Равенлофтовских сил один раз в неделю.

ЧАСТОТА СОКРОВИЩ И МАГИИ

Магия, особенно в форме магических предметов и устройств, встречается намного реже в Равенлофте, чем в других реальностях. Немного (если вообще есть) магических предметов создано здесь. По сравнению с другими мирами, немного людей проживают в Равенлофте, да и те, кто живут здесь, долго не живут. В результате, вы не обнаружите здесь груды сокровищ, которые лежат и дожидаются, когда вы их возьмете. Богатство далеко не основная движущая сила здесь; выживание важнее. Это не подразумевает, что люди Равенлофта лишены жадности и не накапливают сокровищ, или что магических предметов не существует в демиплане, скорее они просто необычны здесь.

В Равенлофте магические изделия не валяются без причины. Обычный монстр не держит при себе изделий, которых он не может использовать. Если он накапливает сокровище, то для этого он должен иметь логическую и важную причину. В противном случае «шкаф» может быть полностью пуст. Сокровища не встречаются в энкаунтерах только потому, что игроки ожидают их.

Возьмите за правило, сокращать вполовину обычный шанс того, что данный тип сокровищ присутствует здесь. Если вы случайным образом определяете сокровища, то делайте это перед тем, как игра начинается. Если результат случайного определения показывает магический предмет, то этот предмет должен соответствовать логически энкаунтеру. Если так не получается, то считайте, что его просто нет в энкаунтере. Больше не бросайте дайсы для определения других типов сокровищ.

Если магические изделия довольно редки в Равенлофте, то про деньги такого не скажешь. Персонажи могут получить хорошую оплату за сделанную работу. (Народ не отличается богатством, но они с радостью отдадут многое из того, что имеют, если дело того стоит). Если PC избавляют деревню от могущественных злодеев, то деревня может вознаградить партию. Они даже могут предложить одно из тех редких магических изделий, которые они спрятали, особенно, если это изделие поможет PC уничтожить злодея, терроризирующего деревню. Или они могут рассказать PC, что такая вещь предположительно существует. PC могут предпринять поиски, чтобы найти это изделие.

Во многих игровых сеттингах, поиск сокровищ ведет за собой персонажей (и их игроков). Такое далеко не всегда происходит в Равенлофте. Здесь, приключенцы достигают цели, сохраняя свой разум и шкуру; если они расстраивают злой заговор, они уже побеждают. В большинстве случаев, то, что они выжили, уже является их собственной наградой.

НОВЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Как уже отмечалось выше, приключенцы не смогут обнаружить много новых магических предметов в Равенлофте; ресурсы, необходимые для этих изделий – редки. Большинство магических предметов в этом демиплане прибывают из других миров. Однако, те немногие, которые появляются здесь, кажется, приходят вместе с образованием нового домейна, подобно тому, как детское место оставляет лоно, следуя за новорожденным ребенком. Темные силы Равенлофта имеют свои таинственные привычки.

Следующие ниже новые изделия появились в самом демиплане Равенлофта. Звездочкой обозначены предметы, использование которых влечет чек Равенлофтовских Сил.

Scroll of Return (Свиток Возвращения): Персонаж должен потратить целый оборот, чтобы прочитать этот свиток. Если чтение прервано, он может начать его снова попозже без всяких штрафов. Как только чтение закончено, свиток вспыхивает. Пылающие искры поднимаются к небесам, где они, очевидно, прожигают материю космоса. В результате появляется портал, размером примерно как обычная дверь, который остается открытым в течение одного полного оборота. Дверь ведет на Главный материальный план. Точная локация, куда выводит портал, это уже совсем другой вопрос; она кажется определяется совершенно случайно (то бишь ведет туда, куда пожелает ДМ).

Holy Symbol of Ravenkind (Святой Символ Равенкинд): Этот древний платиновый медальон когда-то носил верховный жрец замка Равенлофт в Баровии. Жрец жил (и умер) еще до того, как Страд заключил договор с Тьмой и проклял целую землю. Медальон – могущественный святой символ для законно-добрых персонажей.

Святой символ имеет форму солнца, с большим кристаллом, встроенным в центр. Символы света и правды окружают кристалл. Когда он выставлен против любого немертвого создания, медальон добавляет +2 к жреческому броску изгнания нежити. Когда он выставлен против вампира, он вспыхивает солнечным светом в течение 1-10 раундов. Медальон может испускать солнечный свет только один раз в неделю.

Apparatus* (Аппарат): Эта огромная машина 30 футов высотой и 20 футов шириной у основания. Стеклянная сфера, 15 футов высотой располагается на массивной треноге, сделанной из дерева и стали. Эта тренога поднимает сферу на высоту 15 футов от земли. Сфера содержит большой, вертящийся шар серы. Сеть колец, изготовленных из стали холодной ковки, поднимается на вершину огромной стеклянной сферы.

Две меньших сферы, каждая размером с человека, подвешены ниже большой. Эта пара связана узкой стеклянной трубкой, подобно песочным часам, лежащим на боку. Люк шириной 3 фута открывается у основания каждой малой сферы. Стальная трубчатая дуга связывает каждую меньшую сферу с верхней материнской сферой.

Третьи, еще меньшие сферы кольцом окружают все основание треноги. Этот третий ряд сфер связаны друг с другом в цепь тонкими стеклянными трубками. Огромное количество тяг, проводов, полос из металла и стекла соединяют круг сфер с двумя стеклянными отсеками человеческого размера.

Молния наполняет аппарат энергией. Стальные кольца на вершине фокусируют электричество в большую материнскую сферу. Чтобы полностью зарядить аппарат, потребуется 12 ударов молнии за 3 часа; за более длинный промежуток времени, аппарат успевает разрядиться. Энергия преобразовывается в магическую силу кружащимся шаром из серы, расположенным внутри большой сферы.

Это хитроумное устройство может совершать некоторое количество чудовищных искаженных задач. Первая из них – «транспоссия». Она может совершить обмен умственными способностями между двумя интеллектуальными субъектами, даже между человеком и разумной тварью. Субъекты должны находиться в стеклянных отсеках человеческого размера. На 12-ом ударе молнии, души этих двух индивидуумов меняются. Все умственные способности переходят с душой, все физические остаются с телом. Оба субъекта остаются без сознания в течение 1-3 оборотов. Любая попытка определить мировоззрение или истинную природу транспоссионных субъектов обречена на неудачу. Заклинания типа узнать мировоззрение, обнаружения зла или истинного зрения будут определять, что субъект имеет нейтральное мировоззрение.

Вторая функция этой машины требует управляющего жезла (Rod of Rastinion). Когда жезл помещается в стеклянную трубку, соединяющую два отсека человеческого размера, личность субъекта может быть разделена на две части. Интеллектуальный субъект должен находиться в одной из сфер человеческого размера. На двенадцатый удар молнии, душа разделяется пополам. После вспышки в смежном отсеке появляется копия субъекта. Физически, они почти близнецы. Ментально, они уникальны. Когда пишутся эти строки, было известно только разделение, вовлекающее добро и зло, отделяя темную сторону души от светлой. Другие разделения вполне могут быть возможны тоже.

«Темная сторона», описанная выше, - эссенция такого зла, что темные силы Равенлофта обволакивают ее, предоставляя ей власть и домейн. Также они могут дать ей еще большие силы и преобразовать ее физически. Она будет незамедлительно стремиться уничтожить свою вторую половину, потому что только тогда она будет в безопасности.

Согласно легендам, Аппарат может воссоединять душу, которую он разделил. Обе половины должны занять сферы, и управляющий жезл должен находиться на месте. На двенадцатый удар молнии, их души воссоединяются, и первоначальный субъект будет восстановлен. Теоретически, два обычных субъекта, каждый уникальный и целостный, могут быть вынуждено помещены в одно тело при помощи этого процесса. Более сильное тело предоставило бы кров этим двум душам, в то время как слабое тело стало бы пустой высохшей оболочкой.

Rod of Rastinion (Управляющий Жезл): Этот преобразовывающий кристалл чудесной силы – ключ к Аппарату. До настоящего времени, никакого другого использования его не было обнаружено. Без этого стержня Аппарат может только обменивать души между телами, но не может разделить или воссоединить единственную душу.

В отличие от других жезлов, этот жезл не имеет зарядов. Это хрустальный стержень длиной 2 фута и полдюйма в диаметре. Иногда по всей длине стержня мерцают серебристые искры, спокойно потрескивая.

Если кто-нибудь преднамеренно пробует сломать жезл, то существует совокупный 5% шанс успеха за раунд усилий. Тайна создания жезла была утеряна. Согласно легендам жезлов было несколько, но только один был обнаружен пока.

Soul Searcher Medallion (Медальон Искателя Душ): Медальон представляет собой маленький хрустальный шар, висящий на простой серебряной цепочке подобно кулону. Кристалл позволяет своему обладателю чувствовать истинную душу существа. Когда обладатель держит медальон и сосредоточенно концентрируется на нем, кристалл увеличивается, достигая 2 футов в диаметре. Персонаж, чья сила меньше 16, должен использовать обе руки, чтобы удержать увеличенный кристалл. Обладатель не может предпринимать никаких других действий, когда он использует шар. Если концентрация нарушена, то кристалл возвращается к своему обычному размеру и весу.

Когда обладатель пристально всматривается в кристалл, он видит кружащиеся пятнышки света в нем в течение 1d4 раундов. Затем шар проясняется. В этот момент, обладатель концентрируется на исследовании любого одного индивидуума на расстоянии 60-ти футов. Устройство показывает истинную природу этого существа. Шар действует как заклинание истинного зрения, без всяких изменений, налагаемых демипланом Равенлофта на обычное заклинание истинного зрения. Он показывает истинное мировоззрение, также как любые очарования (charm) или проклятия, одержимости, полиморфирование, иллюзии и т.д. Обладатель узнает полную правду. Это не означает, что он узнает боевые характеристики цели или способы нападений. Скорее, медальон снимает любую ложь или дезинформацию, которую существо способно проецировать.

Кулон очень хрупкий. Любое падение требует спасброска от сокрушающего удара. Если обладатель носит его в бою, то попадание по нему может повредить медальон. Если его противник выбрасывает естественную 20-ку на броске атаки, то медальон должен сделать спасбросок против сокрушающего удара. Если он помещен в защитный контейнер, то он избавлен от этих случайностей.

Ring of Reversion (Кольцо возвращения): Это кольцо выглядит как простой железный ободок с кроваво-красным гранатом. На поверхности кольца написаны древние руны. Кольцо позволяет обладателю вынудить

полиморфированное или изменившее форму существо вернуться к своей истинной первоначальной форме. Кольцо также позволяет возвращать обратно транспоссионные души, изменять заклинания магического сосуда (magic jar) и заклинания с подобными функциями. Только жрец может использовать это кольцо. Нося его, он должен прикоснуться кольцом к телу, на которое он желает воздействовать. Цель не получает никакого спасброска.

Если цель была транспоссионна (ее разум находится в чужом теле, в то время как чужие мысли занимают ее родное тело в другом месте; второе тело должно находиться в пределах 50-ти миль, и оно должно быть живым). В противном случае кольцо не имеет никакого эффекта. Кольцо не может изменять состояние любого тела; повреждения и раны остаются. Каждый разум, со всеми своими проблемами и возможностями, просто возвращается «домой».

Транспоссионное существо может чувствовать мощь кольца, даже если оно не знает его точных эффектов. Если он предпочитает оставаться в своем нынешнем теле, существо или персонаж чувствуют большую опасность, когда кольцо рядом. Он будет бежать или атаковать в зависимости от ситуации и его личности. Наоборот, транспоссионное существо, которое предпочитает свое старое тело, ощущает большую надежду в присутствии кольца. Он будет делать все что угодно, чтобы заполучить кольцо, требовать его, просить, умолять или даже нападет, если необходимо. Транспоссионный PC должен делать проверку Мудрости, чтобы воспротивиться такому безрассудному отчаянному действию.

Amulet of the Beast (Амулет Зверя): Существуют две версии этого амулета: один сделан из серебра, второй из слоновой кости. Оба амулета изображают дикого волкоподобного зверя, закованного в цепи. Каждый амулет круглый, имеющий небольшое отверстие для продевания шнурка или цепочки.

Серебряный амулет работает только тогда, когда его носит ликантроп. Пока существо носит амулет на себе, его ликантропия подавляется. Даже истинный ликантроп не может изменить форму, пока на нем надет серебряный амулет. Никакая магическая сила не предотвращает снятие этой вещи, но владелец сам может защититься от кражи другими средствами. Другими словами, владелец амулета может его свободно снять, когда захочет.

Когда слоновый амулет прикасается к персонажу, он передает своей жертве ликантропию. (Он не имеет никаких эффектов на существ, которые уже имеют ликантропию). Большинство слоновых амулетов создают «вервольфов», но какой-нибудь определенный амулет может перенимать любую другую форму этой болезни. Амулет магически прикрепляется к владельцу, и не может быть снят, пока на него не будет использовано заклинание снятия проклятия. Даже в этом случае, жертва должна сделать успешный спасбросок против заклинаний, чтобы освободиться от амулета. Однако не каждая жертва желает такой свободы. Когда амулет снят, снимаются и симптомы ликантропии.

Sword of Arak * (Меч Арака): Злые маги дроу создали этот меч, и никто из людей, как бы ему не хотелось, не держал его в руках. Однако дроу потеряли меч, и теперь, когда пишутся эти строки, никто не знает где он находится.

Любое физическое или магическое исследование покажет, что это меч лезвие +2 (*sword of sharpness +2*). И в самом деле, он работает и так. Но меч также содержит в себе злое проклятье: ужасающая жажда крови. Один раз в день, он должен убить или помочь убить существо размером не менее чем большая собака. Меч не обязательно должен нанести фатальный удар, но кровь должна пролиться на лезвие из раны, и жертва должна умереть не позже, чем через час после того, как первые капли окропили клинок.

Каждый день, когда жажда меча не утолена, страдает его владелец. Он теряет 1 пункт из каждых своих ментальных характеристик (Интеллект, Мудрость и Харизма) и получает 1 пункт для каждой из своих физических статистик (Сила, Ловкость, Конституция). После первого такого изменения, хозяин меча настолько влюбляется в свой клинок, что не позволяет ему выйти из поля зрения. Если кто-то насильственно разъединяет его с мечом, он будет делать все, что угодно, чтобы обратно завладеть им.

Когда один или большее количество ментальных статистик персонажа достигает 3, то трансформация заканчивается. Он теперь выглядит, как зверский монстр, напоминающий огра. ДМ теперь управляет этим персонажем. Обычно, зверь будет иметь сверхчеловеческие физические способности в этот момент, многие из которых будут превышать 18. Его единственной целью становится удовлетворение жажды крови своего клинка. Существо может начинать совершать бессмысленные буйные поступки, или, если у него остались клочки интеллекта, начинает серию искусных жестоких убийств.

Если меч удален от персонажа, владеющего им прежде, чем его ментальные параметры понижаются до 3, он начинает постепенно восстанавливаться. Каждый день он восстанавливает 1 пункт к каждой из своих ментальных характеристик и теряет 1 пункт от каждой своей перекаченной физической характеристики. Пока этот процесс не заканчивается, он по-прежнему жаждет своего меча и неспособен сопротивляться своему желанию вернуть его.

Но если преобразование закончено, то даже удаление меча не сможет вылечить монстра. Только мощная магия, или смерть монстра, сможет удалить проклятие в этот момент. Заклинание удаления проклятия может первоначально показаться успешным, но оно может принести только временное облегчение.

The Cat of Felkovic (Кот Фелковик): Это искусная нефритовая статуэтка высотой только один дюйм. Это маленький домашний кот, сидящий на нефритовой подставке с удовлетворенным выражением мордашки. Статуэтка очень походит на статуэтку чудесной силы (*figurine of wondrous power*), хотя эта форма не входит в обычный список этого предмета.

Когда кто-нибудь бросает статуэтку на землю и произносит слова команды, кот становится саблезубым тигром (Smilodon) (Саблезубый тигр описан в разделе, посвященным «Котам» в Справочнике Монстров). Кот повинуется тому, кто командует им.

Кот безопасен, пока он питается. Подобно многим хищникам, ему требуется продовольствие один раз в день. Если он отозван прежде, чем закончил есть, убитый (или труп) становится частью статуэтки, появляясь в миниатюре под лапой кота на подставке. Позже, владелец статуэтки может заметить, что мертвечина исчезла.

Каждый день, когда кот остается голодным, он анимируется по собственной воле и охотится для пропитания. Он трансформируется ночью, пытаясь это сделать так, чтобы его никто не видел в этот момент. Когда он делает свое

первое преобразование при новом хозяине, он становится только простым домашним котом, довольствующимся только птицей или мышью. Каждый день, когда он голодает, срабатывает следующее преобразование, он становится большим, более свирепым животным из семейства кошачьих. (Смотри ниже). Он охотится и убивает тех, кого ему легче добыть и кто находится рядом, в конечном счете, это может быть и его владелец.

Когда голод оживляет кота, владелец не может его контролировать. Реально, он на 100% иммунен к любым заклинаниям или эффектам заклинаний. Только магическое оружие может нанести ему вред.

Тип Кота	**HD**
Домашний кот	1
Гигантская рысь	2+2
Гепард, горный лев или леопард	3, 3+1 или 3+2
Ягуар	4+1
Обычный лев или тигр	5+2, 5+5
Пещерный лев (Spotted Lion)	6+2
Саблезубый тигр (Smilodon)	7+2

ГЛАВА XI. ЗЕМЛИ ЯДРА

Эта глава детализирует область, называемую «Ядром» (Core), Равенлофтовский континент недовольства. Он изображен на одной из больших цветных карт в коробочном наборе. Читаю эту главу, вы наверняка захотите посмотреть карту.

КРАТКИЙ ОБЗОР

На этот момент Ядро включает 26 домейнов. В сердце континента лежит Баровия, первый сформировавшийся домейн. От него стали расползаться другие домейны, подобно большой кляксе, которая продолжает расти даже теперь. На севере расположен Даркон, самый большой домейн. Валачан и Блуетспур расположены на самом крайнем юге. Земли Кошмаров простираются вдоль восточной границы. На западе находится Море Печали. Вздымающиеся туманы – Туманы Равенлофта, окружают весь континент. Что лежит за ними остается неизвестным.

Балинокские Горы (Balinok Mountains) разрезают центр Ядра с севера на юг. Их захватывающие дух вершины поднимаются вверх почти до 10,000 футов. Подобно косе Смерти, цепь гор изгибается в восточном направлении под самым Дарконом, исчезая в туманах. Земли к западу от Балинока, зажатые между горами и Туманной Границей, покрыты густыми лесами. Земли к востоку от вершин, типа Нова Ваасы и Хазланских предгорий, главным образом пустоши или пастбища. Только две основных дороги пересекают Балинок. Одна проходит через Баровию, вторая через Тепест. Возможно, существуют и другие тропы, но они ненадежны.

Три главных реки собирают воды с земель к северу и западу от Балинока; Вучар (*Vuchar*), Мусарде (*Musarde*) и Арден (*Arden*). Вучар течет с востока на запад через северные равнины Даркона. Исток реки находится за Туманами. Когда Вучар приближается к западному краю Даркона, он поворачивает на юг, протекая по самому краю Фалковнии. В Дементлиу Вучар поворачивает на северо-восток, чтобы присоединиться к Мусарде. Эти две реки, объединившись, входят вместе в Ламордию, затем делятся на части, подобно пальцам на руке, пересекают Ламордийскую дельту и впадают в Море Печали.

Река Мусарде проходит длинный путь, прежде чем воссоединиться с Вучаром. Она вытекает из южных Туманов в Валачане, разрезая пышную долину, когда бежит на север через дикие зеленые холмы юго-западных домейнов. Небольшие ручьи и речушки спускаются с Балинока, наполняя своими водами Мусарде. Один из главных притоков, Луна вытекает из Баровии.

Река Арден вытекает из Туманов около Мордента. Цыгане говорят, что ее истинный источник находится не в Туманной Границе, а в южном домейне Валачане. Оттуда, она уходит в туман, следует эфирным курсом, пока, наконец, не входит снова в Ядро через южную границу Мордента. Ни одно существо, живое или немертвое никогда не следовало этим курсом, хотя некоторые и пытались. Однако цыгане утверждают, что одинокая роза, брошенная в Арден в Валачане, через некоторое время обнаружится в реке в Морденте. Во всяком случае, обе эти реки имеют одно и то же название.

Туманная Граница: Туманы Равенлофта окружают полностью Ядро, формируя объятья, из которых никто и ничто не может так просто сбежать. Любой, вступающий в Туманы Равенлофта из демиплана, окажется полностью дезориентированным. После того, как он покидает Туманы, он снова оказывается в Равенлофте. Туман, кажется, поднимается прямо от земли и моря, хотя он и не является обычным туманом. Время от времени Туманы окружают отдельный домейн. Они всегда окружают Ядро (Смотри Главу 2 «Демиплан Страха» для большего количества деталей про путешествия в Туманах).

ДОМЕЙНЫ В ДЕТАЛЯХ

Текст ниже описывает каждый домейн в Ядре, в алфавитном порядке. Вы найдете основную информацию относительно каждого лорда домейна, географии, местных жителей, а также таблицы случайных энкаунтеров. Чтобы узнать про общие черты демиплана в целом обратитесь к Главе 2.

Города и Деревни: Всякий раз, когда указывается население города или деревни, число включает только жителей, проживающих в пределах границ поселения. Как правило, столько же людей проживают в непосредственной близости от поселения (обычно это фермеры и крестьяне).

Любая деревня, в которой проживают меньше 1,000 людей, не внесена в список на картах в этом сеттинге. Однако в удаленных областях домейна обычно также проживают жители, даже в том случае, если карта ничего об этом не говорит. Они собираются вместе в маленьких, неотмеченных на карте деревнях или проживают на изолированных фермах.

Дороги: Большие цветные карты показывают только главные дороги, те по которым обычно путешествуют. Наиболее важные дороги не вымощены булыжником, но местные жители пытаются их содержать в хорошем состоянии. Много заросших троп и разбитых грязью полевых дорог пересекают домейны, ведя к крошечным деревенькам и отдаленным фермам. Карты не показывают их.

Закрытие Границ: Границы каждого домейна означают, как физические, так и политические границы. Обычно границы открыты, и неразличимы для простого путешественника. Однако в определенный момент граница может закрыться, не давая любому путнику выйти за пределы домейна. Способ закрытия границ изменяется от домейна к домейну. В некоторым, Туманы Равенлофта поднимаются из земли, любой, кто входит в них просто возвращается обратно в домейн. В других, из земли вырастает стена черепов или поднимается непроницаемая стена огня.

Границы закрываются, потому что так хочет лорда, и земля отвечает на его желание. Запечатанная граница означает, что кто-то привлек внимание лорда. Из-за странных происшествий на границе, большинство местных жителей избегают селиться слишком близко к границе любого домейна.

Энкаунтеры: Таблицы случайных энкаунтеров для каждого домейна показывают список монстров, которые скрываются в этом домейне. Монстры разделены на две «частоты появления»: обычных и редких. Правила AD&D второй редакции включают большее количество категорий, но этих двух будет здесь достаточно. Вы можете разделить списки далее, если вам это потребуется.

Как ДМ, вы также можете захотеть устроить энкаунтер с монстром, который не внесен в список в таблице домейна. Другие монстры также могут прекрасно проживать в Равенлофте или входить через Туманы, но Вы должны попробовать ограничить себя существами, которые соответствуют атмосфере этого демиплана. Призраки, тени, адские псы, скелеты, привидения – все это сохраняет Готическую традицию. В приложениях к сеттингу вы найдете список соответствующих существ.

Энкаунтеры с мелкими животными возможны в любых домейнах. Если вы решили использовать одного из них, то постарайтесь использовать его максимально. Конфронтация с кроликом откровенно скучна. Но хорошо подготовленный энкаунтер с мелким животным может помочь вмести сумятицу в ряды игроков и встревожить их. Например, скажите игрокам, что их персонажи слышат, как что-то стремительно проносится через кусты. Всякий раз, когда они исследуют это событие, существо уходит из их поля зрения, пока они не полагают, что кто-то преследует их. Когда вы, наконец, открывает им, что это существо всего лишь на всего безобидный кролик, персонажи могут вздохнуть с облегчением. Вот тут-то и настало время появиться реальному ужасу, типа вервольф, преследующий кролика, нападает на них.

Мелкие животные, внесенные в список ниже, могут появиться в любом домейне, практически в любое время. Вы также можете сделать изменения в этот список по своему выбору.

МЕЛКИЕ ЖИВОТНЫЕ (1d12)

1 1-3 Змеи (Snakes)
2 1-6 Бурундуки (Chipmunks)
3 1 -2 Хорьки (Ferrets)
4 1 -2 Лисы (Foxes)
5 1-2 Ежи (Hedgehogs)
6 1-12 Обезьяны (Monkeys)
7 1-8 Опоссумы (Opossums)
8 1-8 Дикие свиньи (Wild Pigs)
9 1-12 Кролики (Rabbits)
10 1-4 Еноты (Raccoons)
11 1-6 Белки (Squirrels)
12 1-2 Лесные птицы (Woodchucks)

АРАК (ARAK)

Лорд и Закон: Никто из внешнего мира за пределами этого домейна не знает, кто им управляет. Жители окружающих стран знают, что поверхность Арака необитаема, и что небольшое королевство эльфов дроу находится глубоко под землей. Иностранцы предполагают, что один из дроу и является лордом.

Земля: Два высоких горных пика северо-восточного изгиба Балинокских гор возвышаются в Араке. Это гора Нуйд (Nyid) и гора Нирка (Nirka). На севере домейна лежит Даркон, на юге Нова Вааса. Тепест на западе, а Земли Кошмаров тянутся вдоль восточной границы.

Арак – необитаемая, открытая всем ветрам земля. Ни одно дерево не растет в этом домейне, только низкий кустарник, высокие травы, колючки, и другие неприхотливые растения. Листва скрывает отверстия пещер, ведущих в подземное королевство дроу.

Закрытие Границ: Когда домейн запечатывается, неприступные плиты из гранита поднимаются подобно монолиту по всей границе. Свирепый ветер воет через трещины в скалах. Ветер вынуждает путников вернуться обратно в домейн и предотвращает любой способ полета.

Народ: На этот момент, только дроу проживают в Араке. Ни один посетитель, когда-либо вошедший в их подземное королевство, не вернулся, чтобы поделиться опытом.

Энкаунтеры: Два раза в день, и три раза за ночь, существует 25% шанс энкаунтера. Большинство наземных энкаунтеров вовлекают дроу. Их «часовые» стоят на своем посту высоко в горах, чтобы вовремя засечь вторгшихся чужаков. Когда опускается ночь, дроу набрасываются на чужеземцев, подобно рою. Оставшихся в живых пленных они утаскивают в подземелья. Кроме дроу в подземельях живут еще несколько других монстров.

Обычные	**Редкие**
Пауки (Spiders)	Драйдеры (Driders), смесь дроу и паука
Гигантские насекомые (Giant insects)	Эттеркапы (Ettercaps)

Адские собаки (Hell Hounds)

АРКАНДЭЙЛ (ARKANDALE)

Лорд и Закон: Вервольф Натан Тимофи – лорд Аркандэйла. Представляясь богатым речным торговцем, он ведет свою торговлю на Мусарде. У него крепкие установившиеся связи с цыганами и другими торговцами. Его шхуна единственная, которой гарантировано безопасное путешествие через домейн, и местные жители знают это. Они приписывают это богатству, удаче и здравому смыслу.

Земля: Топография Аркандэйла покрыта рябью небольших остроконечных холмов с растущими на них густыми лесами. Диких зверей здесь в избытке, особенно волков и ласок (weasels), последние ценятся за их богатые шкурки. Река Мусарде разрезает долину прямо по центру домейна. Несколько разбросанных деревень лежат около ее берегов. Окрестности вокруг каждой деревни расчищены для сельского хозяйства.

Закрытие Границ: Когда Капитан Тимофи хочет запечатать Аркандэйл, Стена густой растительности 50 футов толщиной формируется на его границах. Она вырастает и на водных путях. Зеленая стена отражает лезвия, и огонь не может сжечь ее.

Народ: Обычно только несколько сотен жителей проживают в Аркандэйле. Они живут в маленьких, крепких деревянных домах с соломенными крышами. Несмотря на обилие дичи в лесах, местные жители почти не охотятся. Немногие жители являются охотниками, ставящие капканы, большинство из них – крестьяне или ремесленники, которые продают свои товары Тимофи.

Леса Аркандэйла полны волками, которые совсем не боятся людей. Поэтому, только самые смелые люди отойдут от речной долины, вглубь лесов. Старики рассказывают про волчьих богов и волков, которые могут ходить вертикально.

Столкновения: Кидайте дайсы для случайных столкновений один или два раза каждый день; шанс столкновения 25%. Ночью бросайте дайсы на случайный энкаунтер четыре раза.

Обычные	**Редкие**
Вервольфы (Werewolves)	Гоблины (Goblins)
Крысы (Rats)	Волки (Wolves)
Змеи (Snake)	Вилл О'Висп (Will o'wisps)
Пауки (Spiders)	

БАРОВИЯ (BAROVIA)

Лорд и Закон: Граф Страд фон Зарович, лорд вампир, управляет этой землей. Местные жители не знают, что он вампир, хотя они уверены в том, что он прожил гораздо более длинную жизнь, чем должен любой человек. Странно, но все еще верят, что он человек. Они называют его «дьявол Страд», но это относится к его личной индивидуальности, а не к его породе.

Некоторые лорды открыто не управляют своими домейнами; население полностью неосведомлено об их могуществе. Страд фон Зарович не из таких. Он – жестокий тиран, кому народ не осмеливается не повиноваться. К их счастью, Страд правит из тени. Он редко появляется на людях, хотя слухи о его визитах обычное дело. Ежедневная жизнь народа не касается его. Пока они производят девиц, чьи белые шеи могут привлечь его интерес, он не будет вмешиваться в их повседневную рутину.

Страд не управляет, как правил бы король или принц. Он издал лишь несколько официальных приказов. Он даже не собирает регулярные налоги. Это дело немногочисленных бояр (землевладельцев) и бургомистров (мэров). Именно они облагают налогами население и действуют как тюремщики для тех, кто неспособен заплатить. Но так же, как и крестьяне, бояре и бургомистры склоняют голову перед Страдом. Когда ему нужно, он берет у них то, что захочет, будь это золото, результаты труда, или жизнь.

В редких случаях, Страд устанавливает законы. Наиболее известный закон – закон, заявляющий, что любой, кто входит в его замок незвано, будет наказан смертью. Впрочем, многие приглашенные гости, перенесли ту же самую судьбу.

Земля: Баровия расположена высоко в Балинокских горах, около центра Ядра. Из-за длинной зимы и поздней весны, горные пики покрыты снегом и льдом. Две высочайших вершины, Баратак (Baratak) и Гакис (Ghakis) достигающие 7,000 футов, имеют крутые смертельные склоны. Летом снега соскальзывают с открытых гранитных скал, но расщелины, пребывающие в тенях, сохраняют лед круглый год. Только Баратак и Гакис стоят голые от растительности, остальные горные хребты покрыты густыми плотными лесами. Ландшафт неровен, с частыми выходящими на поверхность горными породами и небольшими, но отвесными утесами. Только территория, окружающая деревню Баровию и долину Озера Зарович, относительно легка для путешествий.

Долины Баровии начинают зеленеть только поздней весной. Сверкающие ручьи кружат по затопленным заболоченным лугам, неся растаявший снег вниз, и, в конечном счете, впадают в реку Мусарде в отдаленных домейнах. Осины, ели и сосны растут в долине. Сваличский лес (Svalich) окружает замок Страда и деревню Баровию. Далее лесное море просачивается дальше на восток. Тепуричский лес (Tepurich Forest) раскинулся в западных долинах.

Дикая живая природа наполняет леса, особенно олени и кролики. Крыс, заменивших обычных норных грызунов, здесь в избытке, что несколько странно. Главные хищники – это волки, которых полным-полно в этих лесах и небольшие черные медведи. Вороны и ястребы проносятся в небе днем. Певчие птицы мелькают в лесах. Ночью совы и огромные стаи летучих мышей поднимаются в полет.

Старая Сваличская Дорога, один из двух регулярных проезжих трактов через Балинок, пересекает домейн Баровию. Дорога проходит через два главных поселения: Валлаки (Vallaki), расположенное между двумя большими горными вершинами, и деревню Баровию, расположенную дальше к востоку. Валлаки с 1,500 населением лежит на южном берегу озера Зарович, самого большого озера в Баровии. Его жители в основном рыбаки. Такое же количество

фермеров и пастухов живут на отдаленных участках земли вокруг озера. Фермы – небольшие участки, приютившиеся на террасах на склонах холмов. Сады морозостойких Баровийских яблонь весной покрываются белыми и розовыми цветами. Сливы используются для приготовления крепкого вина (brandywine) туйки (tuika), также растут в долине.

К востоку от Валлаки, Старая Сваличская Дорога поднимается на перевал, замедляя подъем. С высоты перевала путешественники могут увидеть Сваличскую дорогу, спускающуюся к Деревне Баровия. Местные жители прозывают этот путь: «Спуск Дьявола». Деревня Баровия находится в долине, окруженная кольцом плотного тумана. (Смотри «Удушливый туман Страда» ниже). Оказавшись внутри кольца туманов, дорога пересекает реку Ивлис (Ivlis), затем следует вдоль нее к Баровии. Замок Равенлофт, дом Страда, взгромоздился над 1000-футовой пропастью, к северу от дороги, нависнув над деревней.

Более 500 жителей проживают в Деревне Баровия. Здания, выстроенные из леса и оштукатуренные глиной внутри, имеют два-три этажа. Многие побелены. Карниз часто украшен геометрическими или цветочными узорами желтого и красного цветов. Несколько фермеров работают в полях, окружающих деревню, выращивая главным образом картофель, репу и капусту. Пастухи живут за кольцом туманов, считая, что так их животным будет лучше. Ночью, деревенские жители иногда слышат, как кричит одно из бедных животных, которого загрыз волк. Деревня имеет дурную репутацию, никто по собственной воле не хочет перебираться туда жить.

Удушливый Туман Страда: Кольцо туманов постоянно окружает Деревню Баровию и Замок Страда. Этот туман толщиной от 200 до 500 футов является одной из наиболее смертельных особенностей домейна. Туман заполняет собой жизненные органы персонажей и действует, как нейтрализованный яд. Он не вредит своим жертвам, пока они остаются в пределах кольца туманов. Но персонажи, которые пытаются покинуть эту маленькую область без специального разрешения Страда, начинают задыхаться. Каждый час, который они проводят за пределами кольца туманов, они теряют один пункт Конституции. Когда конституция персонажа доходит до 3 пунктов, он падает без сознания. Каждый потерянный пункт конституции после этого требует спасброска жертвы. Отказ означает, что персонаж умирает. Никакие известные заклинания или магические предметы не могут предотвратить или замедлить действие яда. Если последний спасбросок при Конституции, равной 0 успешен, то персонаж справился с ядом. Он возвращает по 1 пункту конституции в день, когда она достигает 3, он приходит в сознание.

Закрытие Границ: Удушливый туман всегда окружает Деревню Баровию. Граница домейна обычно чиста. Однако Страд может поднять удушливый туман на границе в любой момент, запечатывая всю свою землю.

Народ: Баровийцы обычно толстые и коренастые, с широкими плечами и крепкими бедрами. Большинство имеют каштановые или черные волосы, но иногда рождается темноглазая блондинка. Мужчины часто носят свисающие усы. Неженатые мужчины обычно имеют бороды; старшие мужчины предпочитают бриться. Как правило, женщины имеют длинные распущенные волосы, хотя девочки могут заплетать их. Старые женщины покрывают свои головы платком. Большинство баровийских женщин носят темные одежды всегда. В Баровии существует традиция, женщины должны носить черные одежды в течение пяти лет, даже если умер их дальний родственник. Мужчины наоборот, носят белые рубашки и вышитые овчинные жилеты, и надевают черную повязку на руку только, если умер их непосредственный член семьи.

Баровийцы переносят бремя ярма Страда каждый день. В результате, они обычно необщительные, неприветливые или грубые. Они сдерживаются и не доставляют проблем, потому что нарушители спокойствия имеют тенденцию быстро умереть, или еще хуже.

Баровийцы боятся ночи. Прежде чем заходит солнце, все местные жители уже находятся в своих домах, запирая на засовы все входы и выходы. (Только самое страшное несчастье предотвратило бы местного жителя от принятия мер защиты ночью). Ни жалостливые мольбы, ни леденящие крики агонии не откроют баровийские двери после наступления сумерек. (Если дверь открывается, самое лучшее для вас – это остерегаться вашего хозяина). Народ не выходит из домов, пока солнечный диск не проглянет через горы на востоке.

За исключением проведения похорон, Баровийцы редко посещают свои церкви. Люди чувствуют, что их боги отказались от них. Продолжающееся зло их лорда тирана и его обычные убийства привели их к этой вере. Каждая деревня имеет храм или церковь, но обычно они находятся в плохом состоянии. Маленькие деревушки зачастую даже не имеют надлежащего священника.

Иногда молодая пара, наполненная оптимизмом и любовью, приходят в церковь и устраивают свадьбу. Все это сопровождается веселой и неистовой процессией. Но такое происходит лишь в небольших деревушках. Прошли дни, когда семьи объявляли, что девушка готова к замужеству, вешая на двери венок из диких цветов. Обычно девочки после этого исчезали.

Баровийцы говорят на Балоке (Balok), языке, заполненном необычными сочетаниями согласных звуков. Существует 20% шанс в персонажа, что он говорит на языке, который понимают РС. Если РС подходят к большой группе, где не менее дюжины баровийцев, то они имеют 90% шанс найти кого-нибудь, кто говорит на всеобщем (common) языке.

Страд предоставляет цыганам большую свободу в Баровии. Они же его информируют о том, что происходит в Баровии и в остальной части демиплана. В ответ, он гарантирует им безопасность в пределах Баровии. Любой, кто встретится с цыганом в этом домейне, может быть уверен, что Страд узнает об этой встрече в течение дня.

Цыгане обустроили полупостоянный лагерь у основания замка Равенлофт, около заводи на реке Ивлис. Большинство баровийцев считают их беспринципными ворами, но все равно платят им за зрелища и ведут торговлю с ними. Цыганам не позволяется слоняться без дела в городских пределах.

Цыгане имеют настойку, которая позволяет им проходить через удушливый туман без специального разрешения Страда. Страд дал формулу Мадам Еве, которая передала ее своим потомкам, а те в свою очередь продолжают передавать ее своим. Никто из цыган не продаст эту секретную формулу. Но за плату 10 золотых с человека, они проведут торговцев и путешественников через кольцо удушливого тумана. Прямо перед входом в туман, все путешественники выпивают настойку.

Согласно старинным народным преданиям, боги спрятали кусочек солнца под Равенлофтом. Если это можно будет добыть и вернуть богам, Баровия будет прощена и с нее снимется проклятие. Большинство баровийцев не верят в эту легенду.

Энкаунтеры: В течение дня существует 20% шанс случайного энкаунтера. Ночью шанс повышается до 33%. Это применяется только к деревушкам и их окрестностям. Незваные гости, которые проводят время в замке Равенлофт или вокруг него, скорей всего столкнутся с любой формой нежити, кроме личей.

Обычные	**Редкие**
Зомби Страда (Strahd zombies)	Ползающие когти (Crawling claws)
Скелеты Страда (Strahd skeletons)	Плащевики (Cloackers)
Скелеты (Skeletons)	Адские псы (Hell Hounds)
Зомби (zombies)	Невидимый сталкер (Invisible stalkers)
Волки ворги (Worg wolves)	Шакалы-оборотни (jackalweres)
Крысы (Bats)	Ликантропы (Lycanthropes)
Летучие мыши (Rats)	Вилл О'Висп (Will o'wisps)
Мелкие животные (Small animals)	Любая другая нежить

БЛУЕТСПУР (BLUETSPUR)

Лорд и Закон: Кто правит этим домейном точно не известно. Жители окружающих стран знают только, что иллитиды (Минд флайеры) живут под горами.

Земля: Блуетспур – абсурдный, крайне неподходящий для проживания домейн в юго-восточном углу Ядра, где Балинокские горы поднимаются на высоту 10,000 футов. Равенлофтовские Туманы обхватывают юго-западную и южную границу домейна. Горы здесь странно искривлены и деформированы. Массивные уступы скал выступают с вершин под невозможными углами, бросая вызов гравитации. Каменные арки соединяют вершины, спиральные шпили поднимаются из скал, как будто их кто-то с яростью ввинчивал в эти горы. Ночью, небольшие пылающие огни движутся через искаженные скалы. Подобные огни обычно встречаются над поверхностью болот, но здесь нет никаких болотных газов, чтобы объяснить этот феномен.

Многочисленные речушки собирают воду с западных склонов гор и через предгорья стекают в Картакасс и Туманы. Водные потоки прорезали в скалах глубокие, захватывающие дух ущелья, которые потом расширяются в узкие каньоны.

Растительности в Блуетспуре недостаточно, даже вдоль ручьев и рек. Несколько хрупких, тощих вечнозеленых растений вылазят из трещин на низких пригорках, но линия растительности очень низкая. Выше 3,000 футов только несколько клочков бледной пожелтевшей травы еще выжили.

Закрытие Границ: Никто никогда не видел, чтобы границы этого домейна закрывались, во всяком случае, об этом никогда не говорилось. Никто не знает, как это могло бы происходить. Двери к подземным колониям иллитидов по слухам запечатаны скалами.

Народ: Никакие люди не живут на поверхности.

Энкаунтеры: Иллитиды лишь иногда появляются на поверхности. Если с ними происходит столкновение, они будут пытаться покорить «посетителей» и добавить их к рабскому фонду. Больше никаких энкаунтеров не происходит на поверхности; даже мелкие животные не водятся в этом бесплодном домейне.

Каждая ночь, проведенная здесь, приносит ужасные сны. Спящему снятся темные, отвратительные существа, которые крадучись вылазят из скал и пожирают все, что является годным. Требуется чек ужаса, когда персонаж просыпается.

БОРКА (BORCA)

Лорд и Закон: Лорд Борка может быть и женщина, но она далеко не леди. Ивана Борици, выдающаяся отравительница, является хозяйкой этого домейна. Местные жители называют ее «Черной Вдовой», потому что ее любовь – фатальное несчастье. Несколько лет назад, когда ее любовник изменил ей, она инфицировала свое тело ядом. Через некоторое время, яд убил соперницу Иваны. Увы, та же участь постигла и ее возлюбленного. Согласно Боркским знаниям, Ивана до сих пор содержит в своем теле этот яд. Подобно носителю болезни, сама она иммунна к его эффектам, но любой, кого она выбирает себе в любовники, может умереть. В Борке, самый большой страх матери состоит в том, что Иване понравится ее молодой красивый сын, и она в буквальном смысле будет любить его до смерти.

Ивана вырвала власть над Боркой у своей матери Камиллы (Camille) в 716 году. Подобно своей матери до нее, Ивана знаменита своими крайностями. Она владеет Боркой. Остальные только просто арендуют землю. Ее сборщики аренды (полиция) состоит из воинов 1-го уровня, одеты в кожаные доспехи и вооружены алебардами.

Земля: Борка – небольшая земля к востоку от Баровии. Пышная буйная растительность произрастает в зеленых долинах Борки. Весной и летом, ковры диких цветов покрывают склоны. Снежные пики Баровии, горы Гакис и Баратак прорисовываются на восточном горизонте, иногда закрывая поднимающееся солнце.

В Борке два крупных города: Левкарест (Levkarest) с населением 8,500 жителей и Старбен (Sturben), в котором проживают 2,000. Борици построили свои богатые поместья около Левкареста. Домейн может похвастаться несколькими своими горячими источниками, в которых публика может свободно искупаться. Ивана зарезервировала водоемы около своего замка только для себя одной.

Закрытие Границ: Любое питье в Борке, даже вода из родника, может стать ядом, который запрет персонажей в этом домейне. Привезенные напитки действуют точно так же. Когда Ивана хочет запечатать Борку, на краю ее домейна происходит изменение структуры земли и воздуха. Границы становятся катализатором для любого пития. Когда кто-то покидает Борку, питие превращается в смертельный яд. Жертва немедленно ощущает лихорадку и озноб.

Она умрет, если через несколько оборотов не вернется в домейн. Любой выпитый напиток или вода остается активным в течение 48 часов, и сработает, если границы активны.

Народ: Большинство боркийцев бедны. Аристократия сдирает с них налоги, оставляя в крайней нищете.

Энкаунтеры: Днем здесь 25% шанс энкаунтера. Ночью, такой же шанс.

Обычные	**Редкие**
Летучие мыши (Rats)	Призраки (Ghosts)
Крысы (Rats)	Привидения (Haunts)
Змеи (Snakes)	Полтергейсты (Poltergeists)
Пауки (Spiders)	Ликантропы (Lycanthropes)
Волки (Wolves)	Вилл О'Висп (Will o'wisps)
Медведи (Bears)	
Кабаны (Boars)	

ДАРКОН (DARKON)

Лорд и Закон: Лич Азалин правит Дарконом, как король. Он – «железный кулак в бархатной перчатке». Его подданные знают, что он волшебник, но не подозревают, что он лич. Они знают, что он пережил любого нормального человека, но по-прежнему полагают, что он человек. Азалин испытывает боль, чтобы подтвердить этот образ.

Азалин устанавливает законы своего домейна с помощью декретов. Барон управляет каждым городом и его окрестностями, он имеет право установить незначительные поправки к законам касающиеся его области. Каждый город имеет свою собственную судебную систему и полицейские силы, чтобы поддерживать желания барона. Большинство полицейских – воины 2-го уровня, облаченные в клепанные кожаные доспехи и вооруженные короткими мечами и щитами. Все они подчиняются Азалину.

Азалин также содержит свою собственную тайную полицию, Каргат (Kargat). Они могут игнорировать любой региональный закон и не боятся никаких репрессий. Они подчиняются только лидерам своей организации, которые отвечают только перед Азалином. Средний нижний чин тайной полиции – воин 5-го уровня. Самые высшие чины Каргата – вампиры. Кровожадные оборотни представляют средние чины. Большинство взрослых знают о существовании Каргата, и даже иногда могут предположить, кто является членом тайной полиции. Но они даже не догадываются об истинном, зверином характере Каргата.

Земля: На этот момент Даркон – самый большой домейн в Равенлофте. Он распростерся через весь северный край Ядра, от Туманной Границы на востоке до Моря Печали на западе. Очертания Балинока неявно вырисовываются на южном горизонте. На севере находится только Туман.

Река Вучар течет с востока на запад через весь Даркон, образовывая широкую долину с водными заводями и небольшими прудами. Речные потоки текут с гор, наполняя реку. Во всем Дарконе вода в изобилие, хотя ее чистота иногда встает под вопросом.

Самый большой город Равенлофта, Ил Алук, расположен на Вучаре в Дарконе. Его население составляет 25,000. По сравнению с другими домейнами, Даркон насыщен крупными городами. В таблице ниже указаны их названия, население и расовое преобладание. (В отличие от большинства домейнов, в Дарконе проживают много рас). Когда в таблице указана одна раса, это означает, что примерно половина населения являются представителями этой расы. Остальной народ представляет смешанные расы.

Город	**Население**	**Преобладающая раса**
Ил Алук (Il Aluk)	25,000	Смешанный
Мартра Бэй (Martira Bay)	10,000	Люди
Карг (Karg)	8,500	Люди
Виаки (Viaki)	8,000	Люди
Нарток (Nartok)	7,500	Люди
Ривалис (Rivalis)	5,000	Халфлинги
Корвия (Corvia)	4,000	Дварфы
Темпе Фаллс (Tempe Falls)	2,500	Дварфы
Неблус (Neblus)	2,000	Эльфы
Мэйкле (Maykle)	2,000	Люди
Мэйвин (Mayvin)	1,500	Гномы
Деладжия (Delagia)	1,500	Халфлинги
Невучар Спрингс (Nevuchar Springs)	1,000	Эльфы
Сиднар (Sidnar)	1,000	Эльфы

Закрытие Границ: Когда Азалин желает запечатать Даркон, стена нежити из 20 существ в глубину появляется на границе.

Народ: Даркон – смешанный расовый котел. Иностранцы часто теряются, приходят в замешательство от расовых и общественных обычаев. Люди Даркона прибыли из многих разнообразных миров и регионов, большей частью не из Равенлофта. Путешественник может обнаружить здесь «людей» с различным цветом глаз, волос и кожи.

В других землях демихуманов ненавидят и не доверяют им, но в Дарконе нет никаких таких предрассудков. Однако представители любой расы более дружелюбны к персонажам собственной расы. В каждом городе обычно преобладает какая-нибудь из рас.

Весь народ домейна имеет одну основную черту. После нескольких месяцев (1d3) пребывания в Дарконе, они теряют всю память о своей предыдущей жизни. Только недавно поселившиеся в Дарконе помнят, что они из других реальностей. В итоге, все дарконцы верят, что их семьи жили в Дарконе или в соседних домейнах в течение нескольких поколений. Многие, кто прибыли в одиночку в эту землю, искренне верят, что все их любимые умерли в Дарконе до них. В доказательство, они устанавливают могильные камни на местном кладбище и посещают их. С тех

пор, как дарконцы уже проживают в Равенлофте несколько поколений, невозможно узнать, чьи воспоминания ложные, а чьи правдивые.

Согласно местным легендам, Даркон когда-то был царством мертвых, которых грубо вытеснили живые. В конце концов, гласит легенда, мертвые восстанут и востребуют свою землю. В эту легенду верят многие, поскольку такое случалось несколько раз, когда вторгалась нежить Фалковнии.

Энкаунтеры: В Дарконе не только смешение рас, но и смешение различных существ. Этот домейн гордится необычно широким разнообразием монстров. Днем, шанс случайного энкаунтера равен 25%. Половина этих дневных энкаунтеров приходится на обычных жителей, практически любой расы. Ночью шанс столкновений – также 25%. В населенных районах, половина этих ночных энкаунтеров приходится на бродячую нежить, которая действует как глаза и уши Азалина. Нежить всегда ночью патрулирует границы Даркона.

Обычные	**Редкие**
Летучие мыши (Rats)	Допплегангеры (Dopplegangers)
Гоблины (Goblins)	Грифоны (Griffons)
Любая нежить	Гиппогрифы (Hippogriff)
Кобольды (Kobolds)	Импы (Imp)
Гремлины (Jermlaine)	Невидимые сталкеры (Invisible stalkers)
Змеи (Snakes)	Ликантропы (Lycanthropes)
Пауки (Spiders)	Эльфы дроу (Drow elves)
Волки (Wolves)	Леукротта (Leucrotta)
	Сахуагин (Sahuagin)
	Ползающая куча (Shambling mound)
	Ведьмы (Hags)

ДЕМЕНТЛИУ (DEMENTLIEU)

Лорд и Закон: Доминик д'Хонари, гипнотизер управляет Дементлиу из-за сцены. На людях, он выступает как советник лорда-губернатора, Марселя Гуйгнола (Marcel Guignol). Народ верит, что Гуйгнол управляет Дементлиу. На самом деле, лорд-губернатор марионетка д'Хонари.

Лорд-губернатор Гуйгнол издает законы и выступает в роли судьи на важных судебных процессах. Пять советников, во главе с Домиником д'Хонари, консультируют лорда-губернатора. Д'Хонари контролирует советников точно так же, как и Гуйгнола.

Городская милиция помогает д'Хонари поддерживать закон. В большинстве это воины 2-го уровня, облаченные в клепаные кожанки, вооруженные короткими мечами и кнутами.

Земля: Дементлиу – прибрежный домейн, граничащий с Морем Печали. Порт-а-Лючин (Port-a-Lucine), самый большой город Дементлиу, стоит на берегу залива Парнаулт (Parnault Bay). Чатиуфаукс (Chateaufaux) – торговый городок около восточной границы.

Закрытие Границ: Д'Хонари может запечатать свой домейн миражом при помощи самой Земли. Стоя на границе, персонаж видит земли Дементлиу впереди и позади себя. Независимо от того, какой путь он выбирает, на самом деле он движется обратно в домейн, направление, которое он выбирает, становится на самом деле дорогой обратно в центр домейна. В лесу персонаж мог бы и не заметить этого эффекта, пока не обнаруживается, что он оказался в том месте, откуда вышел. На побережье, Море Печали исчезает из вида.

Народ: На первый взгляд, жизнь в Дементлиу обычна и процветает. Средние классы имеют еду и защиту. Но ниже, в нижних классах процветают неудовлетворенность и страх. Большинство людей обращается с бедняками, как с рабами, отдают им приказы, не обращая внимание на их собственные желания. Бедность, болезни, преступления и даже удобства обычны в этих слоях общества.

Энкаунтеры: В Дементлиу немного монстров. Некоторые злые морские твари, как известно, досаждают обитателям земли, но это происходит не так уж и часто. Существует 25% шанс столкновения днем, и такой же шанс столкновения ночью.

Обычные	**Редкие**
Змеи (Snakes)	Кобольды (Kobolds)
Пауки (Spiders)	Сахуагин (Sahuagin)
Олени (Deer)	Допплегангеры (Dopplegangers)
	Гоблины (Goblins)
	Водяной, растение разумное (Kelpie)
	Кабан (Boar)

ДОРВИНИЯ (DORVINIA)

Лорд и Закон: Иван Дилисния (Ivan Dilisnya) правит Дорвинией. Подобно своей дальней кузине, Иване Борици, Дилисния – отравитель. Народ считает его безумным.

В Дорвинии нет никакой официальной полиции и юридической системы. Если вы хотите силу (muscle) или правосудие, вы должны купить ее. Фактически, взятки требуют практически за любое дело, будь это просто информация, свободный проезд по дороге, или сохранность вашего собственного урожая, даже только ради того, чтобы прокормить своих детей. Сила означает знать нужных людей и служить им хорошо, но не слишком хорошо. «Среднее звено правления» непрерывно меняется, когда одна фракция вытесняет другую. Однако никто не смеет поднять руку на Дилисния. Те же, кто попробовали это сделать, умирали в своих снах.

Земля: Дорвиния – маленький, гористый домейн к северу от Баровии и к северо-востоку от Борки. Гора Грайс (Mt. Gries), зубчатый пик, окруженный кольцом тумана, возвышается в центре домейна. Вечнозеленые леса скрывают долины.

В Дорвинии находятся три крупных города, расположенных по берегам рек: Лэчберг (Lechberg), Илвин (Ivlin) и Вор Зайден.(Vor Ziyden). Фамильное поместье Дилисния занимает высоты Долдак (Doldak) к северу от Лэчберга. Лэчберг имеет 5,500 жителей, Илвин – 4,000, Вор Зайден – 1,000.

Закрытие границ: Дилисния может запечатать свой домейн тем же самым способом, как его кузина, Ивана, запечатывает Борку. Любое питье в Дорвинии, даже вода из родника, может стать ядом, который запрет персонажей в этом домейне. Привезенные напитки действуют точно так же. Когда Иван хочет запечатать Борку, на краю его домейна происходит изменение структуры земли и воздуха. Границы становятся катализатором. Когда кто-то покидает Дорвинию, жидкость, которую они выпили, превращается в смертельный яд. Жертва немедленно ощущает лихорадку и озноб. Она умрет, если через несколько оборотов не вернется в домейн. Любой выпитый напиток или вода остается активным в течение 48 часов, и сработает, если границы активны.

Народ: Люди выглядят мрачными и подавленными. Те, которые находятся на нижних рангах социальной лестницы, не могут позволить себе заплатить взятку, и никогда не знают нужных людей.

Энкаунтеры: Днем существует 25% шанс энкаунтера. Ночью точно такой же шанс.

Обычные	**Редкие**
Летучие мыши (Rats)	Призраки (Ghosts)
Крысы (Rats)	Привидения (Haunts)
Змеи (Snakes)	Полтергейсты (Poltergeists)
Пауки (Spiders)	Ликантропы (Lycanthropes)
Кабаны (Boars)	Вилл О'Висп (Will o'wisps)
Медведи (Bears)	
Большие кошачьи (Great cats)	

ФАЛКОВНИЯ (FALKOVNIA)

Лорд и Закон: Влад Драков, король торговец, является лордом Фалковнии. Его жестокая армия (militia, милицейская армия, народное ополчение) контролирует домейн. Однако не все они держат в руках оружие, бюрократы получают военные полномочия. В Фалковнии нет никаких полицейских сил, только армия. (Смотри «энкаунтеры» ниже). Суд проводится военным трибуналом. Тюрем немного, и они в основном пустуют, поскольку приговор выносится быстро, а наказание сурово.

Драков, по крайней мере, требует одно исполнение приговора каждую ночь, в то время, пока ест. Он принимает пищу, наблюдая медленную смерть заключенного. На специальных вечерах, больше 40-ка людей сажают на высокий, толстый кол, ради его удовольствия. Иногда он приглашает оркестр аккомпанировать их крикам. Если Равенлофт и тюрьма для проклятых, то немногие заслужили быть здесь, больше чем Драков.

Земля: Фалковния находится в северо-западной четверти Ядра, к югу от Даркона и к востоку от Дементлиу. Небольшие фермы окружают заселенные районы. Основной урожай ферм – пшеница. Леса занимают остальную часть домейна. Широкие дороги, в хорошем состоянии, и прекрасно подходят для быстрых перемещений отрядов.

Лекар (Lekar), второй по величине город Равенлофта, находится в восточной части Фалковнии. В Равенлофте только несколько городов окружены городскими стенами, Лекар - один из них. Более 15,000 жителей проживают в городских стенах, почти четверть из них – солдаты. Расположение города и превосходные дороги делают город естественным центром торговли. Торговцы заполняют улицы, продавая товары из всех приграничных стран: Даркона, Ламордии, Дементлиу, Борки, Дорвинии и Г'Хенны. Когда торговая суматоха проходит, нищие подбирают все, что могут найти. Они сидят в каждом дверном проеме, просительно протягивая руки к прохожим. Многие нищие изуродованы солдатами, не могут даже подняться, чтобы встать. Большинство граждан Лекара живут в нищете. Искривленные переулки в квартале черни заполнены сточными водами, грязью и экскрементами.

В Фалковнии есть еще три крупных города, каждый в некоторой степени укреплен. Стангенград (Stangengrad) взгромоздился на северной границе, около Даркона. В нем проживают 6,500 людей. Около 5,000 фалковнианцев проживают в Силбервасе (Silbervas) на берегах озера Криегвогел (Kriegvogel). Аери (Aerie, Орлиное Гнездо), городок на южной границе имеет население в 2,000 жителей.

Лесное одеяло укрывает большую часть этого домейна. Фалковнианские деревья высокие и черные, в отличие от деревьев в любом другом регионе. Плотную древесину очень трудно свалить, и расчистка дорог делает молодых мужчин уже стариками после 30-ти лет. Местные жители называют эти деревья Вигила Диморта (Vigila Dimorta) или «часовыми смерти». В восточной Фалковнии, где Балинок возносится к небесам, многие из деревьев стоят мертвыми. Кора и листья отпали, но голый ствол по-прежнему стоит, выбеленный, почти что белый, подобно плавнику. Согласно легенде, одно дерево умирает всякий раз, когда Драков казнит человека. (Одно дерево – один человек). Некоторые утверждают, что это дерево возгорается, и огонь сжигает кору.

Закрытие Границ: Земля не закрывается по желанию Дракова, и он не имеет никаких магических средств, способных сделать это. Чтобы запечатать границы своего домейна, Драков приказывает своим отрядам патрулировать границы. Весть о закрытии домейна быстро распространяется среди людей, предупреждая путешественников. Пойманный при попытке к бегству убивается на месте.

Народ: Фальковнианцы – угнетенный народ. Люди сгибаются под бременем налогов, очень тяжелой работой, их постоянно терроризируют солдаты Дракова. Каждого ребенка клеймят знаком ястреба, меткой Дракова, явно показывая, кому он принадлежит. Народ ненавидит Дракова, но не осмеливается выступить против него публично. У них нет силы, способной свергнуть Дракова. Пересечение границ домейна запрещено почти всем, за малым исключением; кроме иностранцев, которые могут свободно пересекать границу.

В городах люди одеваются в серую одежду. Даже иностранцы твердо придерживаются этой традиции, потому что никто не хочет выделяться из толпы. Привлечь внимание к себе, значит поставить свою жизнь под угрозу. В отдаленных районах жить также тяжело, хотя летучие отряды Дракова там меньше давят на людей.

В Фалковнии нет места демихуманам. Драков объявил их собственностью государства. С демихуманами обращаются, как с рабами, как с движимым имуществом. Драков поощряет межрасовые браки, но народ не допускает их. Детей, у которых только один родитель человек с рождения забирает государство.

Солдаты представляют самый высший класс Фалковнианского общества. Ни один человек не может домогаться более высокого статуса. Только люди могут стать солдатами. Фалковнианская элита состоит только из военных, отчаянно преданных Дракову. Офицеры не платят никаких налогов, путешествуют без всяких ограничений и получают много других привилегий. Только солдаты могут носить оружие. Граждане, вооружившиеся самостоятельно, совершают преступление, караемое смертью. Вместе с ними страдают и их семьи.

Энкаунтеры: В течение дня существует 50% шанс энкаунтера. Ночью точно такой же шанс. Фалковния предоставляет кров очень немногой нежити; у живых и так хватает неприятностей. Около населенных областей, половина всех энкаунтеров приходится на долю солдат. Большинство солдат – воины 3-го уровня, облаченные в чешуйчатые доспехи (scale armor), вооруженные копьями и щитами. Боевая элита – воины 5-го уровня, экипированные ленточными доспехами (banded mail), мечами или алебардами.

Обычные	**Редкие**
Кабаны (Boar)	Гиппогрифы (Hippogriffs)
Волки (Wolves)	Кобольды (Kobolds)
Грифоны (Griffons)	Гремлины (Jermlaine)
Хищные птицы (Birds of prey)	Ликантропы (Lycanthropes)
Олень (Deer)	Сатир (Satyr)
	Вилл О'Висп (Will o'wisps)
	Медведи (Bears)

ФОРЛОРН (FORLORN)

Лорд и Закон: Призрак (Ghost) в Замке Тристенойра (Tristenoira) управляет этой землей. Имя существа неизвестно.

Земля: Форлорн – один из самых маленьких домейнов Ядра. Он угнездился между Баровией и Картакассом в Балинокских горах. Земли Форлорна покрыта лесами и пышной растительностью, но немного обычных животных проживают здесь. В Форлорне нет никаких поселений.

В узкой изогнутой долине находится Озеро Красных Слез. Красные гранитные утесы окружают озеро, отражаясь в воде красным, когда садится солнце. Оползни сформировали озеро, соединив несколько меньших водоемов в один, почерневшие, голые ели, когда-то гордо воцарявшие на склоне горы, теперь стоят как скелеты.

Закрытие Границ: Согласно местной истории, границы этого домейна никогда не закрывались. Однако из замка не так легко убежать.

Народ: Никто не проживает в Форлорне долгое время, кроме возможно одного или двух отшельников. Замок заброшен и в плохом состоянии.

Энкаунтеры: Лишь волк, случайно забредший в эти земли, может иногда пересечь дорогу путников. Энкаунтеры в замке – это совсем другой вопрос.

Г'ХЕННА (G'HENNA)

Лорд и Закон: Ягно Петровна (Yagno Petrovna), высший жрец выдуманного бога зверей Жакаты (Zhakata), правит Г'Хенной. Он представляет как духовную, так и политическую власть домейна. Духовенство контролирует большинство аспектов деятельности общества.

Преступников, тех, кто, по мнению Ягно, вызывает недовольство Жакаты, превращают в монгрелменов (mongrelmen). Ягно проводит церемонии на верхних башнях своего собора. Он лишает свои жертвы их человеческого звания, извлекая их сущность в большие облака блестящей пыли. Когда ветер разносит пыль, все что остается от жертвы, это монгрелмен и изгой. Когда нарушение закона особенно серьезно, последователи Ягно сбрасывают ублюдка с башни. На этот момент, никто из иностранцев не перенес такого зверского преобразования. Возможно, у Ягно не хватает могущества для этого, впрочем, в этом никто не уверен.

Земля: Хотя богатые лесами домейны окружают Г'Хенну, ее земли скалисты, холодны и засушливы. Крестьяне отчаянно прикладывают массу усилий, чтобы вырастить хоть немного зерна любого сорта, стада животных бродят в поисках подножного корма. Зимой, много животных голодают.

Несколько рек, стекающих с Балинока, пересекают Г'Хенну. Весной, реки выходят из берегов. Во все остальные месяцы, лишь потоки пыльного ветра текут по пересохшему руслу. Деревья растут вдоль рек, но в Глухомани (Outland), суровой дикой местности Г'Хенны, выживают лишь чахлые кустарники.

Главный город в Г'Хенне – Жукар (Zhukar), с населением в 10,000 людей. Он расположен около сердца домейна, в предгорьях Балинока. Культовые здания поклонения расположены в центре города. Башни Великого Собора Ягно возвышаются выше всех.

Лояльные граждане думают о монгрелменах Ягно, как о животных. Собственные семьи этих существ, обращаются с ними, не лучше, чем со злыми собаками, чтобы самим не перенести такие же ужасные преобразования. В результате, большинство монгрелов бегут в Глухомань, основываясь в пещерах скал, и живут, так как могут. Ночью, путешественники часто могут увидеть их походные костры и услышать их жуткие горестные песни.

Путешественник в Г'Хенне часто сталкиваются с пыльными бурями, которые вынуждают их искать защиту. Монгрелмены никогда не укрываются от этих бурь. Они считают, что ветры несут их собственное потерянное человеческое достоинство. Когда буря утихает, и солнце начинает пробиваться, небеса пылают разноцветными красками.

Закрытие Границ: Когда Ягно хочет запечатать свой домейн, стена оскаленных животных черепов появляется перед любым персонажем на расстоянии 100 футов от границы. Стена простирается до небес. Никакой магией или силой нельзя сдвинуть ее. Как только персонажи поворачивают назад в Г'Хенну, стена исчезает.

Народ: Местные жители худые и бледные. Большинство жителей имеют редкие черные волосы, растущие клочками. Мужчины носят бороды, и если могут, используют воск, чтобы скрутить их в одну единственную прядь. Уважаемые церковные братья одеваются в ослепительно яркие цвета, преимущество в красные. Крестьяне одеваются в лохмотья.

Все аспекты жизни г'хеннан вертятся вокруг поклонения Жакате. Поклонение этому богу означает, что кто-нибудь из членов семьи должен голодать. Все выращенное или привезенное продовольствие должно идти в церковь, которая предлагает пищу Жакате. Остатки раздаются жрецам, которые определяют кто будет есть, а кто должен голодать. Жрецы всегда хорошо питаются. Смерть от голода – благородная смерть, поскольку это доказывает преданность Жакате.

Обычный дом заполнен религиозными атрибутами. Гостевой кубок, питьевой сосуд, предлагаемый всем гостям, сделан из черепа члена семьи, который добровольно голодал ради Жакаты. Из костей позвоночника и пальцев созданы различные узоры над дверьми и кроватными изголовьями. Они напоминают живущим о благословении мертвых и приносят удачу. Кости шлифуют и полируют до блеска слоновой кости, поэтому сразу трудно понять, что эти узоры из человеческих костей.

Г'хеннане выглядят счастливыми. Они обращаются вежливо с посетителями, если чужаки твердо придерживаются этикета Жакаты. Они также ожидают, что чужаки будут принимать участие в голодовке.

Энкаунтеры: Большинство столкновений в Г'Хенне происходят с людьми и монгрелменами, разумными монстрами. Люди разделяются на три категории: жрецы, поклоняющиеся и богохульники. Жрецы – персонажи 1-го уровня, экипированные кожаными доспехами, кинжалами и бичами (scourges). Они убивают или захватывают богохульников, передавая их Ягно, который преобразовывает их в монгрелменов. Верующие сообщают о богохульниках жрецам. Богохульники убегают от любого.

Обычные	**Редкие**
Большие кошачьи (Great cats)	Кобольды (Kobolds)
Летучие мыши (Bats)	Ликантропы (Lycanthropes)
Змеи (Snakes)	Волки (Wolves)
Монгрелмены (Mongrelmen)	Гигантские насекомые (Giant Insects)
	Гхолы (Ghouls)

ГУНДАРАК (GUNDARAK)

Лорд и Закон: Герцог Гундар, лорд вампир, правит Гундараком. Он старше, чем Страд, но слабее духом. Ему не повезло, когда он обнаружил временные врата в Равенлофт. Оказавшись внутри него, он не смог его покинуть.

Силы Гундара состоят из воинов 2-го уровня, экипированных панцирными доспехами (splint mail), одноручными мечами-бастардами и пехотными булавами.

Земля. Гундарак находится в центральном южном регионе Ядра. Баровия от него лежит на востоке, а Инвидия на западе. Подобно многим соседним странам, Гундарак имеет пышную растительность и богатые леса. Кривые дубы, буки, хвойные деревья преобладают в лесах.

Западный ландшафт состоит в основном из холмов, которые делают топографию этого региона более морщинистой, чем задница слона. Балинок возвышается вдоль восточной границы. Несколько рек и ручьев стекают со склонов и проходят свои извилистые пути через весь домейн, следуя далее на запад, чтобы впасть в реку Мусарде в Инвидии.

Одно из самых эффектных ущелий в Равенлофте находится в юго-восточном углу этого домейна. Это узкое ущелье, в котором протекает река, начинается в Форлорне, затем прорезает глубокое ущелье в горах и выходит в Гундараке. Стены ущелья в некоторых местах поднимаются почти до 1,000 футов высоты. Солнечный свет сюда едва лишь проникает, и даже сорняки здесь желтеют.

В Гундараке два главных города: Тьюфельдорф и Зейденбург. Примерно 4,000 людей проживают в Тьюфельдорфе и 3,000 – в Зейденбурге. Замок Хунадор (Hunadora), постоянная резиденция Гундара, расположен на холме в нескольких милях на запад от Зейденбурга.

Закрытие Границ: Когда Гундар хочет запечатать свой домейн, на границе из земли поднимаются Туманы Равенлофта. Любой, кто вступает в них, считается полностью заблудившимся, и все дороги ведут обратно в Гундарак.

Народ: Народ Гундарака, главным образом фермеры-крестьяне и пастухи, ежедневно трудятся изо всех сил, чтобы суметь заплатить налоги злому герцогу. Ничто, даже дрова не могут быть собраны без налога. Когда женщина рожает девочку, на семью накладывается строгий штраф, потому что она не сможет трудиться в поле, так же как мальчик. От своей щедрости, Гундар дает семье 15 лет, чтобы выплатить весь штраф. Если они не могут заплатить, то девочку забирают.

Однажды большая толпа убила Гундарского сборщика налогов и принялась штурмовать замок, восстав. Той ночью, все лидеры восстания были вырезаны. Гундар оставил их трупы на верхушках деревьев в садах, чтобы другим не повадно было. С тех дней, никто из крестьян не может вынести, когда кто-нибудь ест плоды с тех деревьев.

Энкаунтеры: Каждый день, когда приключение PC разворачивается в диких местах, киньте дайсы для одного энкаунтера; шанс столкновения – 50%. Ночью кидайте дайсы 3 раза, с тем же самым процентным шансом энкаунтера. Никаких случайных энкаунтеров не происходит в городе.

Обычные	**Редкие**
Крысы (Rats)	Нежить (Undead)
Летучие мыши (Bats)	Ликантропы (Lycanthropes)
Волки (Wolves)	Кобольды (Kobolds)

Пауки (Spiders)

ХАЗЛАН (HAZLAN)

Лорд и Закон: Хазлик, злой волшебник, управляет этим домейном. Каждый житель знает, что он абсолютный диктатор. Его маленький совет «правителей» (в основном убийцы) излагает его желание народу. Его силы состоят из воинов 1-го уровня, экипированными чешуйчатыми доспехами (scale armor) и боевыми молотами (war hammers).

Земля: Хазлан расположен к северу от Блуетспура, в юго-восточном углу ядра. Баровия граничит с Хазланом на западе, на востоке – Земли Кошмаров.

Восточная половина этого домейна представляет собой плавную холмистую местность, заросшую травой и легкую для путешествий. На западе возвышается Балинок, и ландшафт становится скалистым и резким. Северная часть земли в значительной степени необитаемые дикие земли.

Хазлан имеет два главных города, Тоялис (Toyalis) и Слай-Вар (Sly-Var). В Тоялисе проживают 8,000 жителей; в Слай-Варе – 4,500. Народ живет в простых побеленных деревянных домах с красными черепичными крышами.

Закрытие Границ: Когда Хазлан хочет запечатать свой домейн, огненная стена поднимается на его границах. Он должен постоянно пополнять огонь каждый час, так что его стена обычно горит меньше чем день.

Народ: Народ прилагает все усилия, чтобы угодить Хазлану. Он упрямый человек, и ему трудно угодить. Правители передают его приказы, и народ немедленно повинуется каждому его приказу. Несоблюдение означает смерть или путешествие «на столы». Простое недоразумение может означать тоже самое. Эти столы, естественно то место, где Хазлик проводит свои эксперименты. Страх испытать такую судьбу, делает жителей Хазлана параноидальными и подозрительными. Не будь угрозы сгореть на границе, люди бы массово сбежали.

Энкаунтеры: Хазлан изобилует странными тварями, многие из которых деформированы. Существует 33% шанс энкаунтера два раза в день и три раза за ночь.

Обычные	**Редкие**
Летучие мыши (Bats)	Бербаланг (Berbalang)
Волки (Wolves)	Темный зверь (Darkenbeast)
Олень (Deer)	Алая Смерть (Crimson death)
Змеи (Snake)	Имп (Imp)
	Лейкротта (Leucrotta)
	Монгрелмен (Mongrelmen)

ИНВИДИЯ (INVIDIA)

Лорд и Закон: Мадам Габриэлла Адерр управляет Инвидией. Она ведьма. Местные люди не подозревают, что она на самом деле лорд, но они знают, что она могущественная и злая колдунья.

Земля: Инвидия – маленький юго-западный домейн, примостившийся между Вербреком, Аркандэйлом, Гундараком и Ситхикасом. Река Мусарде, змеящаяся с юга на север через весь домейн, создала пышную долину. Карина (Karina) единственное главное поселение с 2,000 жителей. Она служит, как перевалочная станция для речного движения, хотя суда пристают к ее берегам нечасто.

Закрытие Границ: Когда Габриэлла хочет запечатать Инвидию, кольцо страх окружает домейн. Оно невидимо и не материально, но персонажи, которые пытаются пересечь границу, обнаруживают, что их охватывает непонятный страх (никаких спасбросков). Они пробегают 100 ярдов к центру домейна прежде, чем восстанавливают самообладание.

Народ: Насильственные преступления в порыве страсти обычное явление в Инвидии. Накопленные недовольства, споры, накаляются, и вслед за ними следует вспышка, неся боль и горе в семьи. Мало того, инвидианцы даже в собственной семье ведут себя подозрительно и насторожено. Больше всего они боятся Мадам Адерр. Ее редкие посещения города всегда приводят к стремительному росту яростных конфликтов и сломанной дружбы.

Энкаунтеры: Шанс энкаунтера – 33% один раз за день и еще раз после наступления сумерек. Вдали от города, путешественники могут встретиться с Мадам Адерр и ее очарованными (charmed) слугами. Это одна из немногих стран, в которых путешествие вместе с цыганами может стать смертельным. Сами цыгане не находятся непосредственно в опасности, но те, кто с ними не имунны к силам Мадам Адерр. (Смотри «Адерр» в Главе 13 для большего количества деталей.)

Обычные	**Редкие**
Волки (Wolves)	Вольфверы (Wolfweres)
Олень (Deer)	Вилл о’Висп (Will o’wisp)
Змеи (Snake)	Гремлины (Jermlaine)

КАРТАКАСС (KARTAKASS)

Лорд и Закон: Харкон Лукас, бард и вольфвер, правит Картакассом. Хотя его знают и уважают повсюду в домейне, большинство местных жителей знают его только, как барда. Только горстка людей знает его как вольфвера. Еще меньше знают о том, что он является лордом Картакасса.

Картакасс небольшой домейн с несколькими городами и деревнями. Мейстерсингер (meistersinger), некоторый вид поющего мэра, управляет и разрешает споры в каждом городе и ее окрестностях. (Смотри «народ» ниже для большего количества информации).

Земля. Картакасс – домейн, покрытый густыми лесами, в предгорьях Балинока. Холмы пронизаны пещерами, как маленькими, так и большими. Некоторые, по слухам ведут в Блуетспур. В низинах обычно поднимается от земли туман, когда после полудня солнце начинает клониться к горизонту. Густые кусты, скалистая земля, делает путь через лес очень извилистым. При отклонении от дороги или расчищенной просеки, путешествующие верхом, движутся ненамного быстрее, чем человек, идущий пешком. Когда устанавливается туман, ехать в седле становится невозможно; наездники должны вести своих лошадей за собой, расчищая руками ветки.

В городе Скальде (Skald), около центра Картакасса, проживают почти 2,000 людей. Город известен своими овцами, чья шерсть особенно прекрасна. Дома соответствуют Картаканскому стилю: одноэтажные, с деревянными рамами и крутыми, из плотной соломы, крышами. Дома имеют много маленьких арочных окон; каждое окно имеет крепкие тяжелые ставни, которые могут быть закрыты и заперты изнутри. Ставни выкрашены в ярко-синий или зеленый цвета; все картаканцы используют те же самые два цвета краски. Жители должны постоянно обновлять соломенные крыши, поскольку ночные птицы беспощадно выдергивают солому. Чтобы избежать таких проблем, некоторые богатые люди покрывают свои дома ввозимой красной черепицей. Даже тогда, жители иногда слышат тщетный стук клювов о черепицу по ночам.

Город Гармония, на юге, защищает в своих стенах примерно 1,500 людей. Они утверждают, что имеют самые красивые певческие голоса во всем Равенлофте, и только люди Скальда оспаривают это. Архитектура в Гармонии соответствует описанию выше, но здания больше. Крестьяне предоставляют кров своему домашнему скоту под их собственной крышей, в отдельных комнатах в задней части дома. Даже, несмотря на такие предосторожности, животные по-прежнему становятся жертвами лис и волков.

Картаканцы расчищают землю вокруг каждого поселения для сельского хозяйства. Овощи с луковицеобразными корнями разрастаются в черной картаканской почве; свеклы вырастают до 10 фунтов веса. Темно-красные корнеплоды и зеленые листья верхушек – основные продукты в местной кухне.

Ягоды, называемые микалберн (meekulbern), растут в диких, тернистых чащах на Картаканских холмах. Местные жители перегоняют ягоды на микалбрау (meekulbrau). По общему мнению, горький напиток расслабляет горло и подслащивает голос. Этот вкус на любителя, иностранцы презирают его.

Закрытие Границ: Когда Лукас хочет запечатать свой домейн, все, кто пытается уехать, слышат приятную песню. Песня убаюкивает их, и они засыпают. (Никакое заклинание или спасбросок не может предотвратить это, хотя персонажи часто пробуют). Когда жертвы просыпаются, они оказываются снова в Картакассе.

Народ: Большинство картаканцев имеют светлые волосы, сине-фиолетовые глаза и бледный цвет лица. Иногда рождается ребенок с черными, как у ворона волосами, с такой же кожей под цвет слоновьей кости и изумительным взглядом. Это редкое, грациозное потомство.

У Картаканцев богатые, мелодичные голоса, такие как у ангелов или сирен. Люди имеют свою мелодию для каждой работы, песню для каждого случая. Их музыка несется через леса, эхом отражаясь от склонов холмов. Много мелодий, кажется, наполнены горем, но в большинстве картаканцы довольны жизнью. Они боятся только мародерствующих стай волков.

Когда солнце опускается за горизонт, картаканцы запираются в своих домах. Волки в Картакассе толстые, как блохи на собаке и необычайно смелые. Они часто бродят по улицам, могут войти в любые ворота, которые ненадежно заперты.

Люди Картакасса больше всего любят хорошую историю. Большинство могут долго рассказывать анекдоты, благодаря многолетней практике. Когда волки бродят по ночам, семьи собираются у очага, чтобы обменяться небылицами. Они называют их фишками (feeshka), или маленькой неправдой.

Чужестранец, который задает картаканцу простой вопрос, вероятно, услышит правдоподобную небылицу, которая направит его искать ветра в поле. Местные жители пробуют те же самые уловки и друг с другом. Они добродушно направляют свои жертвы по ложному следу. Однако никто из них преднамеренно не отправит другого по следу, который приведет его ночью в дикую местность.

Мейстерсингер, управляющие поселением, также обучает детей. Картаканцы верят, что боги послали им сверху многие песни. Эти божественные песни, называемые Морами (Mora), передают уроки морали, доброты и счастья. Мейстерсингер обучает порядку и гармонии в своем поселение, посредством этих моральных уроков. Его знание Моры, его способности интерпретировать и петь их, определяют его статус в Картакассе. Каждое поселение устраивает ежегодный певческий конкурс и соревнование рассказчиков, чтобы определить нового Мейстерсингера. Обычно действующий Мейстерсингер сохраняет свое положение.

Энкаунтеры: Каждый день, существует 50% шанс энкаунтера. Каждую ночь, существует 25% шанс энкаунтера каждый час. Четвертая часть всех энкаунтеров вовлекают некоторую разновидность волков: обычные волки, страшные волки, вервольфы, вольфверы и (зимой) зимние волки.

Обычные	**Редкие**
Волки (Wolves)	Вольфверы (Wolfweres)
Страшные волки (Dire wolves)	Умертвия (Wight)
Вервольфы (Werewolves)	Гхолы (Ghouls)
Кобольды (Kobolds)	Гоблины (Goblins)
Кабаны (Boars)	Лейкротта (Leucrotta)
	Верлисы (Werefoxes)

КИНИНГ (KEENING)

Лорд и Закон: Баньши управляет этим домейном. Ее имя неизвестно. В отличие от большинства стонущих духов, она может вопить три раза каждый день. Когда-то могущественная и злая эльфийка дроу, она сбежала в Туманы после смерти. Силы Равенлофта предоставили ей небольшую землю, называемую Кинингом.

Баньши может чувствовать присутствие любого живого существа в своем домейне. Она нападает только на тех, у которых «хватает ума», чтобы начать подъем на ее гору.

Земля: Если баньши кричит, путешественники могут услышать ее леденящие крики в тот момент, когда пересекают границу. Эта маленькая земля окружает единственную вершину, на которой живет баньши. Нет никаких признаков жизни, только большая, одинокая гора. У его основания лежит разрушенный город, который когда-то мог вместить 10,000 людей. Цыгане говорят, что гора испещрена туннелями и подземными палатами.

Закрытие Границ: Баньши может запечатать свой домейн стеной ветра. Никто не может пройти или пролететь через эту стену, и никакая магия не может уменьшить силу ветра.

Народ: Живые не обитают в Кининге, только зомби и умертвия (wights), которые заполняют город у основания горы. Все они умерли, когда баньши взяла контроль. Они по-прежнему бессмысленно ведут такой же распорядок дня, как и при жизни. Они нападут на любое живое существо, которое посмеет вмешаться в их «жизнь».

Энкаунтеры: Любая нежить, которой не нужно пропитание, может быть обнаружено здесь. (Это устраняет гхол, вампиров и т.п.). Личей также нет в Кининге. Каждый час существует 25% шанс встречи с блуждающей нежитью.

ЛАМОРДИЯ (LAMORDIA)

Лорд и Закон: Монстр Морденхейма, Адам, является истинным лордом этого домейна, но это неизвестно никому. Ламордицы верят, что барон фон Аубрекер (Von Aubrecker) управляет землей.

Земля: Ламордия прибрежный домейн в северо-западной части Ядра. Даркон, Фалковния и Дементлиу подпихивают ее со всех сторон и сзади, и кажется, выталкивают Ламордию прямо в Море Печали, как молодые сорванцы выпихивают своего приятеля вперед, в опасную ситуацию. Холодный постоянный ветер, дующий обычно с северо-запада с яростью обрушивается на земли Ламордии. Зимой плавучие льдины забивают гавани домейна, а скалистые берега оледеневают, превращаясь в неприступные ледяные утесы. Снежные бури обычны для Ламордии, в то время как в соседнем Дарконе будет всего лишь дождь, а небеса Джементлиу вообще будут ясными. Поздней весной дороги Ламордии из-за тающих снегов, превращаются в сплошные потоки глубокой липкой грязи. Коротким теплым летом тучи москитов наводняют домейн, досаждая оленям и лосям.

Лесистый горный хребет, называемый «Спящим Зверем» («Sleeping Beast»), тянется вдоль восточной границы домейна. Горный хребет защищает Фалковнию от бурь Ламордии. Река Вучар огибает южный край Спящего Зверя, поворачивая на север, где далее раскалывается в дельту.

Ламордия единственный домейн, который включает в себя часть Моря Печали. Несколько островов лежат в северной части домейна, и среди них земля Адама. Остров Агонии (Isle of Agony), самый большой из группы островов, обычно является его прибежищем.

Летом во время отлива, грязная дамба связывает острова с материком. В это время, можно пройти по дамбе, но движение замедленно, грязь может доходить до пояса взрослого мужчина. Ну а неосторожные путешественники могут занырнуть и поглубже. Морские птицы добавляют волнения идущим по дамбе путешественникам, проносясь рядом, ныряя в море, а иногда и нападая. Во время прилива морские воды поднимаются над дамбой. Но зимой вода замерзает, превращаясь в ледяные торосы. Эти льды и связывают материк с землей. Однако чтобы пройти через льды благополучно, путешественникам нужны веревки и ледорубы.

В Ламордии два относительно крупных города: Людендорф (Ludendorf) и Неафучтенбург (Neufurchtenburg), в каждом из них проживает чуть меньше тысячи людей. Как и в других домейнах, путешественники могут набрести на изолированные поселения и даже отдельные хижины, но жизнь здесь слишком тяжела, чтобы привлечь иммигрантов.

Шклосс Морденхейм, нынешнее поместье доктора Морденхейма, находится к северу от Людендорфа, на берегу. Про поместье ходят слухи, что в нем обитают призраки, и местные жители избегают его. Они терпят доктора, но никто не доверяет ему. Поместье стоит на утесе. Весной и летом, волны разбиваются о камни внизу. Утес испещрен пещерами.

Ламордийцы еще больше боятся другого места, Острова Агонии. Некоторые будут утверждать, что остров является домом для морского монстра, питающимся людьми. Другие называют его «домом дьявола». Никто, даже молодые непоседливые юнцы не решаются исследовать этот остров по доброй воле.

Барон фон Аубрекер, аристократ, который на первый взгляд правит этой землей, проживает в замке, взгромоздившемся на Спящем Звере. Замок находится в нескольких милях к югу от Людендорфа и связан с ним оживленной дорогой, хорошей для путешествия.

Закрытие Границ: Когда Адам хочет закрыть границы, возникшая снежная буря отобьет охоту у любого дурака, попытавшегося уехать из Ламордии.

Народ: Ламордийцы – праведный и выносливый народ, легко противостоящий зиме. Снежные бури могут удержать их в закрытом помещении, но сам снег для них не помеха. Они путешествуют на лыжах, санях и снегоступах.

Большинство Ламордийцев – ремесленники. Длинными зимними месяцами они изготавливают резную мебель и музыкальные инструменты. Когда снега сходят и дороги становятся проходимыми, они экспортируют свой товар в другие страны. Торговля приносит хорошие деньги, треть из которых идет Барону. Несколько звероловов проживают в уединенных местах домейна, так же, как и несколько шахтеров. Пастухи зимой уводят стада животных на подветренную сторону Спящего зверя.

Пища Ламордийцев богата протеином и жиром. Кровяная овечья колбаса – любимое местное блюдо, а козий сыр – основной пищевой продукт.

Энкаунтеры: Немного монстров бродят по Ламордии. Но всегда существует шанс повстречать какого-нибудь монстра Морденхейма или голема из плоти. Иногда, разумные существа приходят сюда из других домейнов, привлеченные относительной изоляцией. Случайные столкновения бросаются один раз каждую день и ночь; шанс энкаунтера – 25%.

Обычные	**Редкие**
Волки (Wolves)	Медведи (Bear)
Карибу, северный канадский олень (Caribou)	Големы из плоти (Flesh golems)
Гигантская ласка (Giant weasel)	Ликантроп тюлень (Lycanthrope seawolf)
Кабаны (Boars)	Гигантская рысь (Giant lynx)
Американский лось (Moose)	

МАРКОВИЯ (MARKOVIA)

Лорд и Закон: Франтишек Марков, лорд зверей, управляет Марковией. Люди-животные называют его «Диосамблет» (Diosamblet) или «бог, который ходит среди нас». Цыгане называют его «Мастер Боли»

Земля: Марковия дикая, незастроенная земля. Расположенная в Балинокских горах около центра Ядра, она включает в себя главную долину и окружающие ее горные пики. Не существует никаких городов, лишь случайные группы грубых хижин встречаются здесь, которые были построены людьми-животными Маркова.

Закрытие Границ: Когда Марков хочет запечатать Марковию, на границах поднимается туман. В отличие от других туманов в Ядре, это причиняет мучительную боль любому, кто в него входит. Боль выводит персонажей из строя, первоначально это паралич (1d4 раунда), затем безумие. Лишь одна вещь приносит облегчение, возвращение к сердцу Марковии.

Народ: В Марковии нет обычных людей, лишь люди-звери, созданные Марковым. Путешественникам не стоит задерживаться здесь, иначе они могут стать постоянными жителями. Лорд Марков верит, что посетителей ему даруют Темные Силы, для большего количества сырья для его созданий. Он попытается захватить и сохранить тела любого, кто входит в его домейн. С помощью хирургических трансплантаций и гормональных инъекций он преобразовывает их в людей-зверей. Он не использует никакой анестезии. Трансформация и боль делают большинство зверей-животных бесхитростными или безумными.

Люди-животные ведут простой образ жизни, занимаясь охотой и собирательством. Большинство повинуются приказам Маркова без вопросов. Они боятся его, и верят, что он бог. Марков поощряет эту ложную веру.

Энкаунтеры: Бросайте дайсы для энкаунтеров два раза в день и два раза каждую ночь, шанс энкаунтера – 50%. Больше всего столкновений вовлекают людей-животных. У них приказ, которому они следуют постоянно, всех вторгшихся следует привести к поместью Маркова. (Однако они не беспокоят цыган). Люди-звери пробуют захватить пришедших сначала мирным путем, просто приглашая их в поместье Маркова. Если это у них срывается, они прибегают к насилию.

Обычные	**Редкие**
Люди-звери (Beast men)	Горные львы (Mountain lions)
Волки (Wolves)	Медведи (Bears)
Пауки (Spiders)	Кабаны (Boars)
Змеи (Snakes)	Олени (Deer)

МОРДЕНТ (MORDENT)

Лорд и Закон: Призрак Лорда Годефроя управляет Мордентом, хотя мало кто из местных жителей знает об этом. Они видят Годефроя, как несчастливую часть местного пейзажа, как злое существо, которого следует избегать. Но они не связывают его с правлением или законом.

В политическом плане мэр Мордентшайра наиболее могущественен. Его поддерживают полицейские силы, состоящие из воинов 1-го уровня, одетых в кожаные доспехи и вооруженные булавами пехотинца.

Земля: Западный берег Мордента ограничен Морем Печали. Отвесные утесы возвышаются над бурным морем, хотя немногие из них поднимаются на 150 футов в высоту. Об скалистые берега разбиваются волны, перекатываясь через валуны и оседая водяной пылью. За полосой утесов земля переходит в холмистые лесные массивы, которые плавно перетекают в торфяники. Некоторые небольшие участки суши находятся ниже уровня моря.

Река Арден течет на север, через весь Мордент, пока не приближается к Мордентшайру (Mordentshire), единственному крупному поселению домейна. Там, около центра побережья, она резко поворачивает и впадает в Арденский Залив (Arden Bay). Город, расположенный на высоких меловых утесах возвышается над тихой гаванью. Население Мордентшайра составляет примерно две тысячи человек.

Два примечательных поместья расположены около Мордентшайра: Дом на Холме Грифона (House on Gryphon Hill) и Дом Вереска (Heather House). Жители Мордента знают, что Дом на Холме Грифона является местом обитания Лорда Годефроя. Это злое место, наполненное ужасными созданиями. Дом Вереска – фамильное поместье Веатермей (Weathermay). Эта семья имеет большое количество земель, расположенных к юго-западу от города.

Закрытие Границ: Туманы Равенлофта лежат всего лишь в нескольких сотен ярдов от побережья в море. Они затеняют горизонт, и делают каждый закат великолепным. По запросу Лорда Годефроя, Туманы накатываются с моря и обхватывают береговую линию. На других участках границы, Туманы поднимаются прямо из самой почвы Мордента, полностью запечатывая домейн. Персонажи, входящие в эти Туманы, обнаруживают, что любой маршрут, который бы они не выбрали, приводит их обратно в Мордент.

Народ: Жители Мордента имеют различный цвет кожи, они разные по росту, но все люди. Рабочие в Мордентшайре – это в основном рыбаки, жилистый и худощавый народ. Море - их главное средство к существованию и они высказывают уважение тем, кто, как и они, живет за счет моря. Крестьяне, проживающие в дальних деревеньках, в основном являются пастухами.

Почти каждый в Мордентшайре знает, что в Доме на Холме Грифона обитают призраки. Они сильно суеверный народ, верят в призраков и других созданий с «другой стороны». Однако они не верят в то, что эти создания могут вторгнуться в их дом. Как говорят местные жители, «Не посещайте зло, и оно не придет к вам».

Большинство жителей хорошо воспитаны и приветливы с незнакомцами, тем не менее, оставаясь вежливыми, они все держат при себе. Мордентские жители мастера в искусстве уклонения от разговоров. Они могут болтать в течение нескольких часов о самых бессмысленных пустяках, но будут редко отвечать на конкретный вопрос, касающихся их лично или по сути. Когда рассказчика прижмут к стенке, он обычно расскажет старую историю об алхимике в Мордентшайре, который изобрел Аппарат несколько столетий назад. Некоторые говорят, что этот Аппарат мог брать душу от любого создания и отправлять ее в небытие или даже внедрять ее в другое тело. Мордентские родители часто пугают своих детей этим или говорят «испуганно» «Ты не можешь быть моим ребенком, должно быть Аппарат послал

тебя». Другие утверждают, что аппарат мог отделять добро и зло в одном человеке, создавая два отдельных лица. Возможно, Аппарат был разрушен, но никто не знает наверняка. Большинство же жителей считает, что это просто выдумка.

Энкаунтеры: Нет никаких непредвиденных столкновений с монстрами в Мордентшайре или в его окрестностях. Сюда не входят леса, расположенные около города, только сам город и близлежащие сельхозугодья. (Энкаунтеры в городе, могут включать цыган, незнакомых людей или обычных животных). Напротив, область Холма Грифона изобилует ужасными созданиями, особенно нежитью, исключая вампиров и личей.

Таблица ниже представляет обычных существ в морденте. Вдали от Холма Грифона, персонажи имеют 25% шанс столкнуться с одним из этих монстров днем, с наступлением ночи шанс удваивается. На самом печально известном холме или в его окрестностях шанс столкновения 20%, дважды в день. Ночью на Холме Грифона этот шанс следует проверять каждый час.

Обычные	**Редкие**
Гхолы (Ghouls)	Любая нежить
Призрак (Haunt)	Летучие мыши (Bats)
Полтергейст (Poltergeist)	Ведьмы (Hags)
Тень (Shadow)	Имп (Imp)
Ликантропы (Lycanthropes)	Сахуагин (Sahuagin)
Змеи (Snakes)	Вилл о'висп (Will o'wisp)
Пауки (Spiders)	Гейст (Geist)

ЗЕМЛИ КОШМАРОВ (NIGHTMARE LANDS)

Лорд и Закон: Предполагается, что в Землях Кошмаров нет никакого лорда. Хотя если бы кто-нибудь и управлял этим домейном, он был бы конечно сумасшедшим.

Земля: Ландшафт изменяется настолько быстро, что может показаться, что сама земля живая. Небо меняет цвет, солнце изменяет размер, воздух становится то горячим, то холодным. Каждое изменение происходит гладко, без резкой перемены, которое наблюдатель замечает лишь краем глаза. Местность дикая и не имеет никаких дорог; да и какие дороги могут быть проложены в такой непостоянной стране.

Растительная жизнь уникальна. Время от времени она, кажется, движется против ветра. Животные воют и невнятно причитают, когда мчатся по поверхности. Немногочисленные монстры в Землях Кошмаров необычны и причудливы.

Народ: Только Абберы кочевники живут в этом домейне. Их племя немногочисленно. В отличие от окружения, они кажутся стабильными и нормальными. Они не строят никаких зданий и имеют только то, что могут унести. Они охотники, обычно вооруженные копьями и луками.

Энкаунтеры: Каждый энкаунтер – уникален. Существует 25% шанс столкновения в течение дня и такой же ночью.

НОВА ВААСА (NOVA VAASA)

Лорд и Закон: Малькен, альтер эго Сэра Хирегаарда, является лордом Нова Ваасы. По всем признакам, Сэр Хирегаард только просто дворянин (noble). Горькое проклятие преобразовывает его в ужасного злодея, называемого Малькен. Малькен терроризирует многих бедных молодых женщин и убивает мужчин, которые встают у него на пути. Даже женщина, которая любит Сэра Хирегаарда, не подозревает всей правды про него.

Политический лидер этого домейна – Принц Отмар (Othmar). Городская милиция, подвластная ему, представляет собой воинов 1-го уровня, экипированных кольчугами (ring mail) и дубинками.

Земля: Нова Вааса лежит южнее изгиба Балинокских гор, между Марковией и Землями Кошмаров. Около Балинока ландшафт каменистый и неровный, но в восточном направлении он быстро переходит в обширные травянистые степи, где иногда встречаются каменные скалы, выходящие на поверхность. Леса в домейне недостаточно, деревья растут только вдоль рек.

Почти четверть земель отведена под сельское хозяйство. Пшеница, овес, рожь – основные зерновые культуры. Почва каменистая и поля, расчищаемые для сельского хозяйства, ограничены каменными навалами. Несмотря на относительную молодость Нова Ваасы по календарю, многие из каменных стен кажутся древними. Заброшенные каменные дома, без крыш указывают на то, что здесь раньше жили семьи. Дома располагаются по кругу и окружены низкими каменными стенами.

Даже более новые строения в Нова Ваасе обычно сделаны из камня. Древесина Нова Ваасы сгнивает за несколько лет. В результате, лес для постройки обычно должен быть ввезен из других домейнов.

Город Кантора (Kantora) находится около центра Нова Ваасы. Он конкурирует с Лекаром и Ил Алуком по размеру, 16,000 жителей живут довольно в жалких условиях. В меньших городах: Лиаре (Liara), Егертусе (Egertus), Берговитсе (Bergovitsa) и Арборе (Arbora) проживают от 2,000 до 9,000 людей.

Домейн известен своими лошадьми. Многие из них дикие, особенно вдоль западной границе. Лучшие лошади в Равенлофте происходят от Нова Ваасинских кровей.

Народ: Нова Вааса резко разделяется на немногочисленную аристократию, обедневшие массы и неопределенный средний класс, состоящий из сборщиков налогов, торговцев и удачливых головорезов. Пороки и насилие широко расползлись в поселениях домейна. Каждый город имеет чрезмерное количество игральных домов и таверн.

Энкаунтеры: Большее количество энкаунтеров приходится на бандитов и людей, склонных к насилию. Единственные серьезные хищники – равнинные кошки. Эти черные, бесхвостые твари живут в трещинах гранитных скал и охотятся на равнинах ночью. Самки охотятся прайдами, задирая лошадей или других млекопитающих подобного размера. Шанс энкаунтера – 25%, один раз в день и два раза за ночь.

Обычные	**Редкие**

Лошади (Horses)	Равнинные кошки (Plains cats)
Змеи (Snakes)	Волки (Wolves)
	Ликантропы (Lycanthropes)
	Гремлины (Jermlaine)

СИТХИКАС (SITHICUS)

Лорд и Закон: Лорд Сот, рыцарь смерти, управляет Ситхикасом с отвращением. Он прибыл с Кринна. Там, он убил свою первую жену. После того, как его вторая жена умерла в катаклизме, Сот стал рыцарем смерти. Женщина воин Китиара (Kitiara) была его темной, личной страстью. Соблазненный тем, что он принял за ее голос, он вступил в трещину между измерениями. Он обнаружил себя бредущим по холмам Ситхикаса, зная, что был проклят снова. (Смотри книги из серии DRAGONLANCE, для больших деталей о жизни Сота на Кринне).

Земля: Ситхикас лежит в юго-восточном регионе Ядра, к северу от Валачана. Ландшафт – густые леса, с многочисленными расселинами и небольшими утесами. Низменности заполнены журчащими родниками и мелкими водоемами.

Замок Сота, Крепость Недрагаард (Nedragaard Keep), скрыт между двумя лапами мрачного горного хребта. Замок – дар Темных Сил земли. Он походит на его собственную крепость Даргаард (Dargaard Keep) на Кринне. Он снова связан с тенями душ и немертвыми воинами, которые также посещали крепость Даргаард на родине Сота.

Закрытие Границ: На Кринне, рыцарь смерти был вынужден вспоминать свои грехи каждую ночь, исполняя песню. В Равенлофте он может запечатать свои границы, повторяя эту мрачную балладу. Когда он поет, его голос объединяется с голосами других грешников. Звук, поднимающийся от границ, настолько неприятен, что никто из смертных не может выдержать его. Все должны вернуться в Ситхикас или стать беспомощными сумасшедшими.

Народ: Все местные жители Ситхикаса – эльфы. Они приглашают к себе другие расы, но большинство посетителей не могут здесь выдержать настолько долго, чтобы остаться здесь жить. Сот ненавидит эльфов, потому что эльфы обманули его, и из-за них он потерял свою честь на Кринне. Ситхиканцы чувствуют, что они привязаны к земле, но они не понимают почему. Даже наиболее измученные из них, остаются в этом домейне, потому что они знают, что другие страны не выносят их расу.

Согласно легендам, темноволосая человеческая женщина бродит ночью по холмам. Эльфы утверждают, что это Китиара, которая пришла, чтобы мучить Лорда Сота.

Энкаунтеры: Большинство столкновений вовлекают стонущих духов, баньши и другую нежить. Существует 33% шанс энкаунтера в течение дня и такой же шанс три раза ночью.

Обычные	**Редкие**
Олень (Deer)	Ликантропы (Lycanthropes)
Стонущий дух (Groaning spirit)	Нежить
Змеи (Snakes)	Волки (Wolves)

ТЕПЕСТ (TEPEST)

Лорд и Закон: Три ведьмы правят Тепестом вместе, формируя единственно известный управляющий трибунал домейна. Ведьмы представляют каждый из типов, описанных в Справочнике Монстров I. Люди знают о них, только благодаря легендам и сказкам.

Земля. Тепест пригнездился в Балинокских горах, прямо к югу от Кининга. Тиморианская Дорога (Timori Road), один из двух основных путей через горы, пересекает Тепест с востока на запад. Около центра домейна, дорога проходит по южному берегу озера Кронов (Kronov). Чистые воды озера почти никогда не замерзают полностью, несмотря на то, что в окружающих горах по полгода лежит снег. Городок Виктал (Viktal) находится на восточном краю озера, Келли (Kellee) примерно в 16-ти милях от него к востоку по Тиморианской дороге.

Закрытие Границ: Когда ведьмы хотят закрыть границы домейна, сильная буря обрушивается на границы домейна. Проникающий дождь, снег и вспышки молнии ведут путешественников к озеру. Магия никак не затрагивает необычный шторм.

Народ: Виктал и Келли. Эти два города вмещают по 3,000 людей каждый. Тепестиане - простой бедный народ, живущий в небольших побеленных домах с крышей, покрытой связками прутьев и корой. Они украшают стены своих домов сложными узорами переплетенных цветов и этим очень гордятся. Летом цветы закрывают окна.

Викталиане разводят стада овец и коз, охотятся на медведей и диких кабанов или ловят осетровых на озере. Осетровая икра – особый деликатес, приберегаемый для особенных случаев. Люди из Келли также пасут стада и охотятся. На коз одевают колокольчики. Когда пастухи ведут стада вечером домой, легкий, призрачный звон колокольчиков разносится по долине.

Тепестиане чрезвычайно суеверный народ. Они верят в «маленьких бестий» и злых духов, которые похищают злых людей. Когда опускается ночь, двери плотно запираются. Люди даже запирают свои стада в круглые, покрытые крышей загоны, сделанные из дерева и жердей. Древесина в этом домейне плохо горит, давая больше дыма, чем огня. Местные жители для топлива используют высушенные экскременты животных.

Энкаунтеры: Гоблины обычны в этих местах. К счастью, жадный аппетит ведьм держит их количество под контролем. К сожаленью, ведьмы также с удовольствием отведают человеческой или демихуманской плоти. Путешественники имеют один 50% шанс столкновения днем и два раза ночью с той же вероятностью. Если дела героев заводят в отдаленные области, количество бросков на энкаунтер удваивается.

Обычные	**Редкие**
Гоблины (Goblins)	Волки (Wolves)
Олень (Deer)	Змеи (Snakes)
	Водяной, растение разумное (Kelpie)
	Медведи (Bears)

РИШМУЛЬЕ (RICHEMULOT)

Лорд и Закон: Жаклин Ренье, веркрыса правит этим домейном. Большинство народа не знает, что земля кишит веркрысами. Те же, кто знает, не могут сказать, кто среди этих тварей – лидер.

Земля: Ришмулье имеет три крупных города: Понт-а-Мусью (Pont-s-Museau), Св. Ронгес (St. Ronges) и Мортигнай (Mortigny). По крайней мере, треть зданий в каждом поселении стоят пустыми или в руинах. Шесть тысяч людей проживают в Понт-а-Мусью, но город может разместить практически 20,000. Примерно 3,000 жителей населяют когда-то великий город Св. Ронгес, покинутые дома смогут свободно вместить еще 12,000 граждан. В Мортигнае сейчас проживает больше всего жителей – 7,000. Судя по покинутым зданиям, здесь раньше проживало еще 5,000 жителей.

Поселения Ришмулье известны своими превосходно выстроенными канализационными системами. Веркрысы живут в этих туннелях.

Закрытие Границ: Когда Жаклин хочет запечатать свой домейн, орды гигантских крыс окружают землю. Они формируют границу в 50 футов толщиной, свисая с деревьев и блокируя землю. Над ними невозможно пролететь, чтобы убежать из домейна.

Народ: Каждая семья в Ришмулье заселяет большой дом или ряд строений, столько, сколько они могут содержать в комфорте. Большинство домов стоят ветхими или превратились в руины. Люди Ришмулье не являются собственниками вещей, которые они имеют. Все что они имеют, было оставлено кем-то перед ними.

Энкаунтеры: Ришмулье не безопасное место для прогулок в одиночку. Днем шанс столкновения – 50%. Для группы PC бросайте кубик на энкаунтеры один раз в день. Если персонаж один или имеет только одного спутника, то проверку делайте два раза. Ночью, делайте две проверки с 50% шансом для средних по размеру групп. Если один или двое людей рискуют остаться одни после наступления темноты, делайте проверку три раза за ночь.

Обычные	**Редкие**
Крысы (Rats)	Скелеты (Skeletons)
Гоблины (Goblins)	Зомби (Zombies)
Веркрысы (Wererats)	Умертвия (Wights)
Змеи (Snakes)	Бербаланг (Berbalang)
Пауки (Spiders)	Плащевик (Cloaker)
	Ликантропы (Lycanthropes)

ВАЛАЧАН (VALACHAN)

Лорд и Закон: Барон Урик фон Харьков, вампир лорд, управляет этим домейном. Он вампир носферату, возрастом примерно 250 лет. Сосланный на эфирный план, Урик блуждал десятилетия, пока, наконец, ослабевший и апатичный, не наткнулся на Туманы Равенлофта. Когда он принимает форму животного, он превращается в пантеру, а не в волка.

Земля: Валачан (произносится как *voll a kon*), заросший лесной домейн в юго-западном углу ядра. Горные кряжи, многочисленные небольшие каньоны делают наземное путешествие трудной задачей. Обычная дикая природа, включает оленей, американских лосей, кабанов, куниц, орлов и ворон. Медведи и пантеры также появляются в лесах.

Здесь существуют три города приличного размера: Унград (Ungrad), населением 1,500; Ротвальд (Rotwald), 4,000; и Хабелник (Habelnik), 3,500. Крепость барона, Замок Пантара (Pantara), находится между Ротвальдом и Хабелником. Темный замок залег на утесе выше главной дороги, подобно животному, в честь которого он назван.

Закрытие Границ: Когда Барон фон Харьков хочет запечатать свой домейн, Туманы Равенлофта идут ему навстречу, поднимаясь над границей. Любой, кто входит в Туманы, теряет ориентацию, когда он выходит из них, он снова оказывается в Валачане.

Народ: Жители Валачана часто мучаются Белой Лихорадкой, умеренный грипп, который распространяется ночью и делает его жертвы слабыми и прикованными к постели в течение нескольких дней. По крайней мере, они в это верят. По правде говоря, это дело рук Урика и его слуг вампиров, которые причиняют обычное недомогание. Барон редко убивает свои жертвы. Хотя у него и прекрасный аппетит, он предпочитает пускать кровь нескольким жертвам осторожно каждую ночь, чем высасывать много крови у одной или двух жертв, подводя их к грани смерти. Он заставляет и своих слуг поступать подобным образом.

Народ признает Барона своим лордом и правителем. Он не облагает их сильными налогами, но часто вызывает их работать в своем поместье по ночам. Работа тяжелая; работники обычно возвращаются домой, заболевшие Белой Лихорадкой.

Раз в году, Барон требует, чтобы молодая женщина покинула свою семью и стала его невестой. Она редко проживает год. Люди предполагают, что она совершает самоубийство или умирает от его зверского обращения. Правда гораздо хуже.

Энкаунтеры: Шанс энкаунтера – 25% два раза за день, и четыре раза за ночь. Пантеры – это обычные черные леопарды. Они основные хищники в Валачане.

Обычные	**Редкие**
Вампир (Vampire)	Пантера (Panther)
Кабан (Boar)	Медведь (Boar)
Олень (Deer)	Нежить
Американский лось (Moose)	Пауки (Spiders)
Летучие мыши (Bats)	

ВЕРБРЕК (VERBREK)

Лорд и Закон: Альфред Тимофи, вервольф, абсолютный лорд Вербрека. Он ненавидит людей, демихуманов и другие виды ликантропов.

Земля: Вербрек – смесь лесов, болот и лугов на переменчивом ландшафте. Леса главным образом лиственные: дубы, осины и цветущий кизил. На полянках растут тернистые кусты и густая изумрудная трава. Осенью, когда листья опадают, кора кустарников окрашивается темно-красным цветом, а трава в золотистый. Ночью в низинах стелится туман.

В Вербреке нет городов и крупных поселений, только лишь маленькие деревеньки, где проживают несколько семей. На поляне в центре домейна стоит круг из грубо обработанных камней, каждый в два раза выше роста человека. Местные жители называют его просто «Круг» (The Circle).

Закрытие Границ: Альфред Тимофи не может полностью запечатать свой домейн. Чтобы предотвратить бегство, он призывает большую группу волков и вервольфов для патрулирования границ.

Народ: Несколько сотен местных жителей обитают в Вербреке. Все они вервольфы. Они единственные крупные плотоядные животные в этом домейне.

Полной луной, после каждого солнцестояния и равноденствия, стаи встречаются в Круге. В это время, они празднуют охоту, улаживают юридические разногласия, совершают браки и немного торгуют.

Вервольфы Вербрека терпят цыган и любого, кто идет с ними. Любой путник, кто приходит незвано или без сопровождения цыган, становится игрушкой, в смысле добычи и развлечения. Когда вервольфы ловят человека, они освобождают его от всех вещей. Притворяясь справедливыми, они говорят ему, что у него есть полчаса чтобы доказать свое умение быстро бегать. Затем они позволяют ему бежать. Когда проходят полчаса, вервольфы начинают охоту. Если жертва может достигнуть границы прежде, чем твари схватят его, он выживет. Ради спортивного интереса, вервольфы могут предоставить жертве дополнительное время, если видят, что он плохо бегает. Однако могут и не предоставить.

Энкаунтеры: Большинство опасных энкаунтеров в Вербрек приходятся на долю вервольфов. Также несколько существ нежити населяют домейн, все они нематериальны, типа призраков, спектров или гейстов.

ГЛАВА XII. ОСТРОВА УЖАСА

В Равенлофте восемь домейнов независимо плавают в Туманной Границе, формируя изолированные зоны ужаса. Каждый из них постоянно окружен Туманом и физически ни как ни связан с любым другим домейном. Домейны изображены группой на одной из цветной карт этого сеттинга, но их положение на карте показано произвольно. Никто из моряков в обширном море Туманов не сможет определить курс к этим островам. Впрочем, ни один нормальный моряк не будет и пытаться.

Эта глава описывает каждый «остров» домейн, включая его лорда, землю, народ и случайные энкаунтеры. Текст, описывающий домейны, представлен в том же формате, что и в предыдущей главе. Для больших деталей смотрите раздел «Домейны в деталях» на странице 43.

ФАРЕЛЛ (FARELLE)

Лорд и Закон: Джек Карн (Jack Karn) – лорд этого домейна. Он также является шакалом-оборотнем (jackalwere). Люди Фарелла слепы к его зверской природе. Для них, он только блуждающий ремесленник.

Земля: Фарелл – дикий лесистый домейн, плывущий в Туманах. В нем находятся два города Кэйнис (Kaynis) на западе и Мортилис (Mortilis) на востоке. Оба они лежат в местах, отведенных под сельское хозяйство. Летом здесь жарко, а зимой стоит жестокий холод.

В лесах обитают многочисленные животные, особенно много плотоядных. Стаи собак и шакалов представляют угрозу жителям чаще других.

Закрытие Границ: Карн не имеет никаких магических или мистических сил запечатать свой домейн. Вместо этого, он должен отправить стаи своих собак и шакалов патрулировать границы. У них обостренные чувства, а их количество огромно. Спастись от них практически невозможно, если не позволяет Карн.

Народ: Фарелляне простые люди, но плодовитые. Женщины обычно рожают 13 детей или больше, прежде чем становятся слишком старыми или ослабевшими для дальнейших родов. Но здесь не стоит вопрос перенаселения. Мертворожденные дети обычное явление, и плотоядные животные помогают контролировать число местных жителей.

Большинство Фареллян фермеры-крестьяне. Некоторые живут охотой, но эта профессия может быть так же смертельна для них, как – и для их добычи.

Энкаунтеры: Шакалы-оборотни и другие хищники опасны для путников в лесу. Дороги и города днем безопасны, но и в это время шакалы-оборотни могут представлять опасность.

Обычные	**Редкие**
Олень (Deer)	Дикие собаки (Wild dogs)
Шакалы (Jackals)	Ликантропы (Lycanthropes)
	Кабан (Boar)

ХАР'АКИР (HAR'AKIR)

Лорд и Закон: Древняя мумия, фараон Анхктепот, зловещий лорд этого домейна. Его могила находится в маленьком каньоне, охраняемая двумя монолитными статуями.

Земля: Хар'Акир небольшая, горячая пустыня, плывущая в Туманах Равенлофта. Пески простираются через всю северную часть домейна, тогда как скалистые бесплодные каньоны занимают юг. Туманы Равенлофта парят высоко над землей мерцающими массами, затеняя горизонт. Томимому жаждой наблюдателю, кажется, что пустыня простирается повсюду.

В Хар'Акире есть только одно поселение, Мухар (Muhar), который находится около небольшого, питаемого родниками водоема. Менее 100-ни жителей живут в небольших хижинах вокруг водоема. Вся естественная растительность также сосредоточена около водоема. Больше ее нигде в домейне нет.

Закрытие Границ: Когда Анхктепот хочет запечатать свой домейн, границы становятся непроницаемыми стенами высокой температуры. Путники, которые пытаются пройти сквозь нее, в конечном счете, сгорают дотла.

Народ: Жители Хар'Акира маленькие люди с коричневой кожей и обветренным лицом. Они носят свободные белые одежды, чтобы предохраняться от высокой температуры и бурнусы, которыми можно прикрыть лицо, когда поднимается ветер и несет песок в лицо. Эти люди осторожно относятся к незнакомцам, хотя и не враждебны. Вода для этого народа, подобна золоту, она редкая и дорогая.

Энкаунтеры: Немного монстров населяют этот домейн. Местные виды животных проживают в скалистых южных утесах днем и блуждают по пустыне после наступления сумерек. Пустыня практически лишена жизни, и существа, проживающие в утесах, кажется, не имеют никакой естественной добычи. Как они выживают, остается тайной.

Обычные	**Редкие**
Муравьиный лев (Ant Lion)	Леопард (Leopard)
Песчаная камбала (Sandling)	Лев (Lion)
Шакалы (Jackals)	Змеи (Snakes)
Скорпионы (Scorpions)	Нежить

САНГВИНИЯ (SANGUINIA)

Лорд и Закон: Ладислав Мирка (Ladislav Mircea) правит Сангвинией. Он вампир. Народ знает его как жестокого, деспотичного принца, а не как ночную тварь.

Земля: Сангвиния – гористый домейн, полностью окруженный туманами. Самая высокая вершина, гора Раду (Mount Radu), более 11,000 футов. Эта постоянно покрытая снегом вершина находится в западной части домейна. Точную высоту горы трудно определить, потому что в Сангвинии нет точки, которую можно было принять за «уровень моря». Самая нижняя точка, где чистые потоки стекают в Туманную Границу, считается, что имеет высоту 700 футов.

В Сангвинии три поселения: Тирго (Tirgo), Фагарус (Fagarus) и Косова (Kosova). Каждое из них расположено около реки. Замок Гуйргуй (Castle Guirgui), резиденция Принца Мирки, расположен на большом скалистом уступе около центра домейна. Гора Раду виднеется за ним.

Погода здесь всегда холодная и суровая. Озеро Аргус, около центра домейна, покрыто льдом в любое время года, кроме лета. Сильный порывистый ветер дует вниз с вершины горы.

Закрытие Границ: Туманы Равенлофта помогают Ладиславу запечатать его домейн. Когда он хочет предотвратить бегство, любой, кто входит в Туманную Границу, в конечном счете, оказывается снова в Сангвинии. Иногда туманы принимают форму ослепляющей снежной бури, сгибающей сосны и ели.

Народ: Смерть легко входит в эту землю, так что жизнь здесь считается драгоценной. Сангвиняне нежно любят своих детей, давая им все, что можно, чтобы они прожили свою жизнь полностью и были здоровыми насколько возможно.

Энкаунтеры: В этих жестоких погодных условиях, многие хищники преследуют домашних животных. Вдали от городов, шанс энкаунтера 25% два раза в день и три раза за ночь.

Обычные	**Редкие**
Снежный баран (Bighorn sheep)	Зимние волки (Winter wolves)
Горные козлы (Mountain goats)	Вервольфы (Werewolves)
Гоблины (Goblins)	Нежить
Совы (Owls)	Медведи (Bears)
Олень и лось (Deer and elk)	

СУРАНЬ (SOURAGNE)

Лорд и Закон: Антон Мизрой, хозяин зомби – лорд этого домейна.

Земля: Тонкий слой сухой земли охватывает восточную часть Сурани, но две трети западной представляют собой темный, болотистый лабиринт водных путей, извивающихся через высокие кипарисы, скрывающие торфяное болото. Несколько твердых участков суши поднимаются из воды, но только немногочисленная горстка людей знает их местоположение.

В Сурань входит тонкая полоска океана на севере домейна. Земля уступает место соленой воде прежде, чем встречается с Туманами Равенлофта в нескольких милях от берега. Небольшой городок, Порт д'Эльхор находится на побережье к востоку от болота.

Закрытие Границ: Когда Антон хочет запечатать границы, Туманы направляют путешественников назад в домейн. Любой, кто входит в Туманную Границу, в конечном счете, снова окажется в Сурани.

Народ: Люди Сурани очень суеверны. Они верят в разнообразных богов природы, включая «Лорда Мертвых», которого видели на болотах. Никто из местных жителей не рискнет добровольно пойти в болото. Но ходят слухи, что некоторые изгнанники живут в плавающих домах глубоко внутри болота. Шаманы не боятся входить в болото.

Энкаунтеры: Обычные энкаунтеры в болоте, включают в себя столкновения с низкоуровневой нежитью. Скелеты, зомби и т.п. Вдали от болота такие существа редки.

Обычные	**Редкие**
Крокодилы (Crocodiles)	Ящерицы (Lizards)
Змеи (Snakes)	Жабы и лягушки (Toads and frogs)
Пиявки (Leeches)	Ползающая куча (Shambling mound)
Гигантские насекомые (Giant spires)	Вилл о'висп (Will o'wisp)
	Нежить

ШРИ РАДЖИ (SRI RAJI)

Лорд и Закон: Лорд Ариджани управляет этим домейном. Он ракшаса, существо, часто характеризуемое, как «воплощение кошмаров». Местным жителям он кажется человеком. Они знают его, как верховного жреца Кали.

Земля: Шри Раджи изолированный домейн, чьи границы похожи на плавные волны, создавая маленькие выпуклости земли и вторжения Тумана. Горы Ямаша (Yamasha) поднимаются на западе. На склоне горы Ямамали (Yamatali), самой высокой вершины расположен большой храм. Ниже в долине находятся три города.

Климат Шри Раджи - горячий и душный. Джунгли покрывают весь домейн, за исключением земель, которые были расчищены под сельское хозяйство.

Закрытие границ: Когда Ариджани хочет запечатать свой домейн, стена призрачных убийц (phantasmal killer) поднимается на границе. Убийц нельзя рассеять, и в них нельзя не поверить. Каждое существо действует в соответствие с заклинанием призрачного убийцы (*phantasmal killer*), но они нападают только на тех, кто пробует покинуть домейн.

Народ: Люди здесь набожные и богобоязненные верующие в своих богов, особенно в Кали. Они верят, что жизнь в Равенлофте, божья кара из-за отсутствия истинной веры. Каждый день, богиня требует, чтобы один из них оставил свои земные заботы для доказательства благочестия. Люди верят, что жертва покидает Шри Раджи для общения с великими силами. На самом же деле, жертва тайно съедается ракшасой.

Общество строго разделено на касты. Семьи большие, а города чрезвычайно перенасыщены. Материал по Индии в книге Легенд и Знаний (*Legends and Lore*) очень вам поможет, если у вас есть к ней доступ.

Энкаунтеры: Джунгли изобилуют многочисленной жизнью, и таят в себе много опасностей. Ариджани редко покидает свой храм и с ним можно встретиться, только если это запланировано в приключении.

Обычные	**Редкие**
Гигантские насекомые (Giant spires)	Наги (Nagas)
Пауки (Spiders)	Человекоядные растения (Van-eat plants)
Змеи (Snakes)	Слоны (Elephants)
Обезьяны (Monkeys)	Тигры (Tigers)
	Вертигры (Weretigers)

СТАУНТОН БЛАФС (STAUNTON BLUFFS)

Лорд и Закон: Дух Сэра Торренса Блейсмита (Torrence Bleysmith) правит здесь. Он не мучает свой народ, который избегает его. Они обитают на западе, он на востоке.

Земля: Стаунтон Блафс маленький изолированный домейн. Линия утесов из песчаника, идут с севера на юг, разделяя землю пополам. Западный регион в основном равнина и пригодна для сельского хозяйства. Небольшие участки леса растут на ней. Утесы (bluffs) возвышаются над ней. В самой высшей точке, около центра земли, замок взгромоздился на утесе. Это замок Стоунсрест (Stonecrest – Каменный Крест), призрака Блейсмита.

Большинство местных жителей этого домейна проживают в скромных белых домах, рассеянных среди сельхозугодий. Стаунтон Блафс также имеет одно крошечное поселение, называемое – Виллисфорд (Willisford). Деревня находится около реки на западе.

Погода в Стаунтон Блафс в основном холодная и влажная. Утро начинается с туманного дождя или тумана, но к полудню небо проясняется. Когда солнце сходит с горизонта, туманы возвращаются. Они сходят с утесов, расползаясь по сельхозугодьям, принося с собой таинственные звуки ночи.

Закрытие Границ: Когда Блейсмит хочет запечатать свой домейн, Туманы Равенлофта откликаются. Любой, кто входит в туманную границу, окружающую землю, обнаруживает, что все пути ведут назад, в Стаунтон Блафс.

Народ: По сравнению с другими домейнами, жизнь здесь хороша, хотя и скучна. Пока люди находятся далеко от утесов и Замка Каменный Крест, они могут мирно заниматься своими делами. Они не богаты, у них нет особых удобств, но ежедневная тяжелая работа позволяет им выжить.

Энкаунтеры: В землях к западу от утесов нет ничего ужасного, хотя некоторые дикие животные могут представлять опасность. Места к востоку от утесов, часто посещает бестелесная нежить.

Обычные	**Редкие**
Бестелесная нежить (Bodiless Undead)	Волки (Wolves)
Жители (Townsfolk)	Кабаны (Boars)
	Олень (Deer)
	Ликантропы (Lycanthropes)

ВЕКОР (VECHOR)

Лорд и Закон: Еасан Безумный правит Векором. Народ признает его как своего короля, хотя они и знают, что у него с головой не все в порядке. Люди, которые выступаю против него, в конечном счете, пропадают, если удача на их стороне. Тех, кто не такой удачливый, ожидает смерть, или хуже.

Земля: Векор – остров в Туманах, его границы также странны и искривлены, как мысли Еасана, объединяя кривые и противоестественные прямые участки подобно частям мозаики.

Город Абдок (Abdok) находится на востоке. Фермы окружают город; земли в других местах слегка лесисты. Утесы Весанис (Cliffs of Vesanis) идут с востока на запад в южной части домейна. Никто из тех, кто поднимался на них, чтобы исследовать высокогорье за ними, не вернулся.

Закрытие Границ: Когда Еасан хочет предотвратить бегство, стена анимированных деревьев возникает на границе. Сперва можно увидеть только несколько деревьев. Если персонажи по-прежнему пытаются убежать, появляется большее количество деревьев. Стену деревьев невозможно поджечь и также невозможно прорубить. Странные хищники, взгромоздившиеся на ветки, гарантируют, что бегство равносильно смерти.

Народ: Горожане Абдока спокойные и стоические. Они привыкли к изменениям, потому что ни их правитель, ни сам домейн не стабильны. Недавно, Еасан внезапно решил, что каждый гражданин должен быть заклеймен буквой

«Е» в его честь. Недавно деревья стали передвигаться, и большая часть леса изменила свое месторасположение. Народ в основном относится к этому спокойно. Некоторые верят, что в один из дней из Туманов выйдет рыцарь и сместит их короля. К сожалению, это рыцарь может быть предвестником еще большей тьмы.

Энкаунтеры: В Векоре могут прогуливаться мертвецы, существа из камня могут бродить по утесам, а деревья могут согнуться и своими жесткими скрипучими руками обхватить проходящих путников. Что-нибудь еще может встретиться здесь, любые виды странных событий могут произойти. Все это зависит от Еасана.

ЗАЙРИССИЯ /ZHERISIA/

Лорд и Закон: Содо, доппелегангер – лорд Зайриссии. Люди не знают, что он существует. Но тихим шепотом, они обсуждают его частые, вызывающие ужас убийства, совершенные хирургическим ножом. Местные жители даже не могут предположить, кто же является убийцей.

Земля: Грязный город Паридон (Paridon) доминирует в этом маленьком домейне. Он расположен прямо в его сердце, окружающие его земли – фермы. И все равно, зайриссианцам хватает продовольствия только лишь для того, чтобы выжить.

Закрытие Границ: Туманы Равенлофта запечатывают этот домейн, когда Содо желает этого. Любой, вступивший туманы, в конце концов, снова окажется в Зайриссии.

Народ: Голод, болезни, преступления обычны здесь. Народ делится на два класса: либо ты имеешь деньги, либо нет.

Энкаунтеры: Зайриссия не имеет никаких своих местных монстров. Нежить или ликантропы иногда могут посетить землю, выйдя из Туманов. Часть нормальных жителей принимает монстров за тех, кого они хорошо знают.

ГЛАВА XIII. КТО ОБРЕЧЕН НА РАВЕНЛОФТ

Эта глава представляет важных мужчин и женщин Равенлофта, от лордов до белоснежных защитников правосудия. Не каждый лорд показан здесь, только наиболее ключевые фигуры. Все персонажи (или существа, в некоторых случаях) представлены в алфавитном порядке.

В конце концов, вы можете захотеть создать ваших собственных новых персонажей. Следующие моменты помогут вам создать зловещих преуспевающих злодеев для ваших кампаний в Равенлофте.

РАЗРАБОТКА ВАШИХ СОБСТВЕННЫХ НОВЫХ ЛОРДОВ

Равенлофтовские злодеи являются настолько же персонажами, насколько и существами. Стремитесь им придать хорошо законченную индивидуальность. Злой монстр, который шатается по земле, как бессмысленная машина для убийств, скучен и банален. Лорды Равенлофта – измученные души. Несмотря на их крайне темную натуру, большинство из них имеют крошечные ядрышки доброты и добродетели. Некоторая малая часть их «души» вызывает нашу симпатию или жалость. Да они злые, и они должны быть, по крайней мере, остановлены, если не уничтожены. Но в основном, они люди, люди настолько, что священник мог бы про них подумать. «Туда по милости богов иду я».

Чтобы изложить детальней новых злодеев, начните с их истории. Какое у них было детство? Что они делали в прошлом? Что случилось с ними? Продумайте их отношение с семьей и другими любимыми людьми. Какие были эти отношения? Какие они стали сейчас? Обдумайте их мотивы. Почему они делают именно так, как делают? Как они оправдывают свои действия? Что находят приятным, что ненавидят, чего боятся, к чему испытывают страсть? Какова их репутация, другими словами, что народ про них знает, и что он о них думает? И хотя вы можете и не захотеть отвечать на все эти вопросы в подробностях, помните. Чем больше вы знаете про вашего злодея, тем более интересным и более правдоподобным персонажем он или она может стать.

Многие из злых существ в Равенлофте прокляты. Глава 6, «Проклятия» и лорды в этой главе дают достаточное количество примеров. Имейте ввиду, что это проклятие является результатом деяний персонажей в прошлом и влияет на его отношения и действия в настоящем.

Таблица ниже представляет список некоторых черт и особенностей индивидуальности, которые вам следует рассмотреть, когда вы создаете персонажа. Это не полный список всех черт, из которых вы можете выбрать черты индивидуальности, это лишь инструмент, наводящий вас на размышление. Старайтесь не создавать лорда, который имеет только одну черту или ее противоположность. Немного «грубых людей» будут вести себя в оскорбительной манере в каждую секунду любого дня. Вы также должны стараться избегать создавать персонажей, у которых нет ни одной достойной черты. Существо, которое вы разрабатываете, безусловно злое, и здесь нет никаких вопросов. Но даже злые персонажи могут быть вежливыми, или быть преданными к тем, кого они любят. Персонажи, которые появляются, как чистое «воплощение смерти» обычно менее интересны.

Черты Индивидуальности

Жестокий/Сердечный	Застенчивый/Эгоцентричный
Преданный/Вероломный	Подавленный/Довольный
Эмоциональный/Сдержанный	Суетливый/Спокойный
Пессимистический/Оптимистический	Предвзятый/Беспристрастный
Эгоистичный/Великодушный	Печальный/Веселый
Грубый/Вежливый	Обидчивый/Толстокожий
Нетерпеливый/Терпеливый	

После того, как вы разработали в деталях его предысторию и индивидуальность, вы можете дополнить вашего персонажа другими деталями. У него есть характерные привычки или образ поведения? Как они выглядят? Их внешность изменилась со временем? В какую одежду они одеваются? Есть ли у них пристрастия к определенной вещи, есть ли у них любимец (животное)? Есть ли у них постоянные товарищи?

Как только вы ответили на вопросы, подобные тем, что ваше, наделите ваш персонаж силами и слабостями, свойственному существу, которое они представляют. Большинство злодеев Равенлофта базируются на обычных монстрах типа вампиров, вервольфов или призраков. Они соответствуют базовому описанию с несколькими необычными или неожиданными способностями. Например, вампир Страд фон Зарович является некромантом высокого уровня. Подходите творчески к этому процессу, если каждый монстр в вашей кампании – маг, читающие заклинания злодеи скоро набьют оскомину. Главная уязвимость также должна быть неожиданной. Например, вервольф в Равенлофте может быть уничтожен солью, вместо серебра.

Не бойтесь сделать вашего злодея мощным. Большинство лордов не могут быть уничтожены средними PC, или даже более высокими уровнями. Приключение в Равенлофте обычно состоит в срыве планов лорда и возможности сохранить жизнь, а не в уничтожение лорда. Если вы собираетесь создать злодея, которого приключенцы смогут убить, дайте ему небольшую землю подальше от ядра. Земля, вероятно, распадется с разрушением злодея.

АДЕРР, ГАБРИЭЛЛА (ADERRE, GABRIELLE)

Лорд Инвидии, Чародейка 8-го уровня (Enchanter), Нейтрально Злая

AC	10	Str	8
Движение	12	Dex	14
Level/Hit Dice	8	Con	10
HP	21	Int	13
Thac0	18	Wis	16
Количество атак	1	Cha	16
Damage	оружием		
Спецатаки	Злой глаз, заклинания (5/4/4/3)		
Спецзащита	нет		

Магическая Устойчивость – нет

Габриэлла – женщина невысокого роста плотного телосложения. У нее черные гипнотические глаза, длинные черные волосы волнами спадают до ее поясницы. Темные волосы и глаза достались ей от матери, цыганки, а бледная кожа досталась от ее отца, который не был цыганом. Она среднего возраста, об этом свидетельствует седая прядь на ее левом виске. Однако она выглядит намного моложе, имея осанку и внешность молодой женщины.

Габриэлла одевается, как цыганка, в яркие многослойные юбки, доходящие ей до лодыжек, в блузки, вышитые серебряными и золотыми нитями. Платок часто покрывает ее голову. В ушах большие золотые кольца-обручи, на каждом пальце кольца, золотые цепочки украшают ее шею и лодыжки. Обычно она ходит босиком, выглядя в своем наряде, словно экзотическая птица из джунглей – гневная, самоуверенная, хищная.

Предыстория: Линия крови Габриэллы идет от Мадам Евы, первой цыганки в Равенлофте. Но Габриэлла лишь наполовину цыганка, и из-за этого ее не признают чистокровные цыгане. Мать Габриэллы, Изабелла, также была неполнокровной цыганкой, и поэтому была выгнана из цыганского табора еще молодой девочкой. В возрасте 12-ти лет, она стала рабыней в Фалковнии.

В 19 лет Изабелла смогла сбежать от своего хозяина. Она была беременной и родила Габриэллу в Ришмулье. Они путешествовали одни, выжив только благодаря тому, что занимались попрошайничеством, воровством, гаданием и развлечением зрителей. Изабелла научила свою дочь цыганскому обаянию (charm) и очарованию (enchantment), точно так же, как ее собственная мать, бабушка Габриэллы, сделала для нее. Изабелла не говорила Габриэлле, кто ее отец и запретила дочери говорить о нем. Она сказала лишь только, что он был злым, и что Габриэлла несет это зло в себе. «Ты никогда не должна рожать детей», - говорила Изабелла своей дочери. «Мужчина, ребенок, дом – это все не для тебя, Габриэлла. Случится трагедия, если ты пойдешь на это». Габриэлла ожесточилась, возненавидев цыган и людей, которые сделали ее изгоем. В конце концов, она возненавидела даже свою мать, которая дала ей лишь вечное одиночество.

Когда Габриэлле было 19 лет, ее мать была убита вервольфом в Аркандэйле. Габриэлла сбежала в Туманы Равенлофта. Ее переполняла ненависть и планы отмщения. Темные Силы Земли открыли свои объятия и приняли ее. С ростом ее ненависти, они увеличивали ее силу, пока она не достигла мощи, чтобы стать лордом.

На сегодняшний день, Габриэлла - лорд Инвидии. (Она захватила контроль над землей у ее прежнего лорда, вервольфа, который попытался сделать из нее рабыню). Она энергичная, умеющая убедить, харизматичная женщина. Она ненавидит цыган, но поскольку сама она не может навредить им (смотри ниже), она часто пробует манипулировать другими, чтобы те сделали так. Она недолюбливает население своего домейна и ревнует к их любому проявлению счастья. Одно из ее любимых развлечений и немногочисленных удовольствий – это «игры» с этим невинным народом. Она уничтожает привязанности, дружбу, разрушает семьи, опускает вниз любого человека, достигшего высокого социального положения.

Бой: Габриэлла Адерр – чародейка (enchanter) 8-го уровня. Она имеет силу злого глаза. Она может использовать любое запомненное заклинание очарования (enchantment) или обаяния (charm) при помощи своих глаз. Она может это делать один раз в раунд, по желанию, без всяких компонент для заклинания. (Смотри список ее заклинаний ниже). Заклинания, «прочитанные» ее при помощи «злого глаза» не считаются среди тех, которые она может кастовать обычно. Так если она запомнила заклинание «обаяние персонажа» (charm person), она может использовать их при помощи «злого глаза», хоть 100 раз в день.

Персонажи, имеющие цыганскую кровь, получают премию +2 к своему спасброску от злого глаза Габриэллы. Полнокровные цыгане полностью имунны к ее силам и заклинаниям. Она никогда не может дать выход своей мести. В этом ее проклятие.

Мадам Габриэлла окружила себя зачармленными слугами. Они защитят ее, даже ценой своей собственной жизни. Наиболее могущественный из них – вольфвер по имени Мэттон (Matton).

Список заклинаний. (* могут быть скастованы через «злой глаз»).

1st level - *affect normal fires*, *charm person**, *friends**, *hypnotism**, *mending*, *read magic*, *sleep**, *wizard mark*.

2nd level - *alter self*, *bind*, *ESP*, *fog cloud*, *forget**, *ray of enfeeblement**, *scare**, *Tasha's uncontrollable hideous laughter**, *whispering wind*.

3rd level - *dispel magic*, *hold person**, *spectral force*, *suggestion*, *wraithform*.

4th level - *charm monster**, *confusion**, *curse*, *emotion**, *magic mirror*.

АЗАЛИН (AZALIN)

Лорд Даркона, Лич 18-го уровня, Законно Злой

AC	0	Str	17
Движение	12	Dex	10
Level/Hit Dice	18 (маг)	Con	18
HP	54	Int	18
THAC0	10	Wis	11
Количество атак	1	Cha	14
Damage	1d10		
Спецатаки	заклинания		
Спецзащита	+1 оружие, чтобы поразить (смотри ниже)		

Магическая Устойчивость – нет

Азалин – лич. Его тело – высохший скелет, скрепленный магией. У него черные пустые глазницы, в глубине которых горят точечки света. Нос – пустая щель, имеющая форму перевернутого сердца. Плоть все еще цепляется за кости, но ссохнувшаяся, как у мумии. Столетие или больше, и его скелет будет полностью гол.

Когда он хочет подчеркнуть свою природу нежити, Азалин носит только накидку с капюшоном, с похоронным саваном, обернутым вокруг его поясницы и несколько различных драгоценностей, типа колец, браслетов или ожерелья. Его накидка обычно черная с кроваво-красной отделкой. Он оставляет ее открытой, чтобы показать свое увядшее тело. На голове он носит черную железную корону. Единственный большой желтый драгоценный камень украшает центральную часть короны.

Когда он хочет выглядеть менее шокирующим, Азалин облачается в одежду, которая скрывает большую часть его тела. Перчатки скрывают его руки, рубашка с высоким закрытым воротником – горло и нижнюю часть лица. Одежда изготовлена всегда из самого дорогого и прекрасного материала, подходящего для правителя самого большого домейна Равенлофта. Он по-прежнему носит корону.

В большинстве случаев, Азалин предпочитает выглядеть как обычный, живой персонаж. Он маскирует себя могущественной иллюзией. Он может выбрать любую внешность, даже женскую или демихуманскую, которая близко подходит к его собственному положению. Он носит богатые одежды. Также он носит свою корону, но она не может быть частью его иллюзии. Его голос и запах изменяется, подходя к иллюзии. Единственное, что он не может скрыть, так это свою ауру внеземного холода. Из-за этого, он никогда не приближается к тем, кого он желает обмануть.

Когда он не скрыт иллюзией, Азалин пахнет смертью. Этот запах трудно описать, смесь земли, пыли и кислого разложения. Однако любой, кто чувствовал прежде запах смерти, немедленно узнает этот аромат.

Независимо от того, какую форму он принимает, Азалин всегда окружен аурой абсолютного холода. Сама аура не наносит повреждений, но даже существа, которые нормально чувствуют себя в холодном климате, дрожат от холода, когда он находится рядом.

Предыстория: Когда-то Азалин был человеком и могущественным королем – волшебником в людских землях, хотя и был известен под другим именем. Он был одержим магическими исследованиями и могуществом. Никогда не волнуясь насчет правильности или неправильности любого деяния, он в своем нетерпении стал личем.

Будучи немертвым магом, он правил и мучил своих подданных в течение десятилетий. Наконец, они наняли могущественную группу наемников, чтобы те уничтожили его. Обложенный со всех сторон маг, в отчаянии сбежал в долину реки, скрытую туманом. Наемники прочесали всю речную долину, но так и не нашли его. Азалин сбежал. Туманы унесли его в Баровию, домейн, управляемый Страдом фон Заровичем.

Азалин оказался пойманным в Равенлофте. И хотя его физические силы были больше чем Страда, маг все еще опасался вампира. Азалин был озадачен связью Страда с землей. Он считал, что без Страда, Баровия и все, что находится в ней, включая и его самого, прекратит существование. Под большим давлением, Азалин стал слугой Страда. Он ненавидел свое положение в те времена. Он поклялся, что если вырвется на свободу, он никогда не будет служить любому существу, живому или мертвому.

По воле Страда, Азалин научил Лорда Вампира многому из магии. Кроме того, Азалин потратил много своего времени, изучая таинственные туманы, окружающие Баровию. Страд хотел, чтобы тот нашел путь из этой карманной вселенной, и Азалин, сильно жаждущий того же самого спасения, охотно подчинился. В то время, Азалин и Страд обнаружили проход в Мордент, где алхимик экспериментировал с магическим аппаратом. Но Мордент уже был привязан с Равенлофтом. Азалин и Страд так и не нашли выхода.

В конце концов, лич обнаружил, что любой могущественной личности может быть предоставлена земля в Равенлофте. Вместо того чтобы оставаться в Баровии, он ушел в удушливый туман Страда. Яд не затронул его. Его сильная личность создала Даркон, самый большой домейн в Равенлофте.

Текущее состояние: Больше всего, Азалин жаждал могущества. Равенлофт дал его огромные силы, но также и парализовал его. Он никогда не может подняться выше того уровня, которого уже достиг. И он никогда не может узнать большего количества волшебства, чем уже знает. Даже если у него будет свиток или руководство для изучения новых заклинаний, он не сможет понять их. Магическая информация, даже та, которая не связанная с заклинаниями, проходит через его мозг, как пыль проходит через сеть. Если ему предоставлена информация относительно того, как работают элементные планы, например, он не запомнит ее. Он испытывает боль оттого, что не может получать новые знания, которые так легко когда-то схватывал. Это его проклятие, существовать среди смертных, чей потенциал, по

сравнению с ним, беспределен. Если другой маг использует заклинание, которое Азалин не знает, лича охватывает гнев. Неспособный прогрессировать, он выглядит отсталым, заскорузлым, тоскующим по своей прежней жизни.

В Равенлофте, мало кто из людей знает, что Азалин – лич. Большинство народа, особенно его подданные, видят его как деспотичного злого тирана, но человека. Некоторые из его советников знают о его немертвом статусе. Все они, сами монстры – вампиры, дроу и т.п.. Некоторые другие лорды Равенлофта знают о нем истину. Страд фон Зарович, конечно же, знает истинную природу Азалина.

Чтобы укрепить свое превосходство и успокоить свое разбитое эго, Азалин поощряет своих подданных к собственной деградации. Он устраивает приемы для знати, где процветает распущенность, а деяния большого зла являются развлечением. Он играет со своими вассалами, наблюдая как глубоко они погружаются в склоки и грязь, ради его покровительства. Мучение – это форма искусства для него.

Дальнейшие цели Азалина непостижимы. Он полностью злой и выдающийся персонаж. И хотя он не может запоминать новые заклинания, его память для других деталей великолепна. Он знает, кто посетил Даркон в прошлом, и кто находится в его земле сейчас. Также он знает о событиях, происходящих в других домейнах. Группа приключенцев никогда не должна получить возможность напасть на него. Его заговоры настолько хитроумны и коварны, что он всегда стравливает конкурентов друг с другом. Как только вы думаете, что он совершил ошибку, вы делаете именно то, что он хотел, чтобы вы сделали.

Бой: Азалин не принимает участие в ближнем бою, кроме тех редких случаев, когда у него нет выбора. Он редко использует оружие, но если он так делает, он добавляет премию силы +1 к броскам атаки и повреждения. Когда он открывает свою истинную природу, любой, кто его видит, должен сделать чек страха со штрафом –6. Любое существо, чей HD (или уровень) меньше 5-ти, автоматически проваливают чек.

Прикосновение лича несет абсолютный замогильный холод. Это прикосновение причиняет 1d10 dam, но премия Силы не применяется. Жертва, к которой прикасается Азалин своим вызывающим окоченение холодом, должна сделать спасбросок против паралича. Провал спасброска означает, что он полностью неспособен двигаться. Паралич продолжается пока какая-нибудь внешняя сила не рассеет его.

Лич иммунен к любому оружию, чья магическая премия меньше +1. Монстры, чей HD меньше 6-ти, не могут нанести ему повреждение своими обычными физическими нападениями. Он полностью иммунен к очарованию, сну, ослаблению (enfeeblement), полиморфу, холоду, электричеству, безумию, смерти или любой форме ментального контроля.

Азалин всегда держит активным заклинание каменная кожа (stoneskin). Если по нему проходит успешная атака, то это активирует заклинание непредвиденного обстоятельства (contingency); нападавший поражается заклинанием, превращающим плоть в камень (stone to flesh).

Азалин предпочитает использовать свои заклинания, чтобы остановить и пленить своих противников. Он будет уничтожать их в бою, только если ему приходится тяжко в бою. Попав в плен, они подвергаются ужасным пыткам, и часто становятся его немертвыми слугами или рабами, не по своей воле.

В своем дворце Азалин хранит большое количество свитков, написанных саморучно. Обычно он их не носит с собой, но редко когда у него нет под рукой, хотя бы одного. На правой руке Азалин носит кольцо мага (*ring of wizardry*), которое удваивает все заклинания с 1-го по 3-ий уровень. Также он имеет с собой палочку мороза (*wand of frost*). На его голове шлем понимания языков и чтения магии (*helm of comprehending and reading magic*). Другие различные магические предметы находятся в различных местах его дворца, большинство из которых представляют немного ценности. Азалин имеет привычку собирать любые магические предметы, даже проклятые. (Хотя, он и не может использовать большинство из них, смотри выше).

Азалин может поднять любое мертвое гуманоидное тело к немертвой жизни. Количество мертвецов, которых он может поднять, кажется безграничным. В битве с силами Влада Дракова, Азалин поднял всех мертвецов на поле битвы одновременно, и уничтожил силы противника. Кроме того, Азалин может приказать любой нежити, и его приказы отвергают все другие.

Однако, самая опасная сила Азалина, это его заклинания. Он маг 18-го уровня и гений. Его многолетний «жизненный» опыт больше, чем опыт любого живого существа, и больше чем опыт многих немертвых существ, также. Он всегда использует свои заклинания так, чтобы получить максимальный эффект. Ниже полный список его заклинаний в спеллбуках и количество заклинаний, которые он может запомнить каждый день. В отличие от живых магов, он не имеет ограничения на количество заклинаний в своих книгах. (Нет ограничения кол-ва заклинаний на уровень заклинаний, у обычных магов оно определяется числом интеллекта).

Список заклинаний:

1 уровень (5 в день, 10 с кольцом): *affect normal fires, alarm, change self, charm person, comprehend languages, detect magic, enlarge, hold portal, identify, light, magic missile, message, phantasmal force, read magic, Tenser's floating disc, unseen servant, wizard mark*

2 уровень (5 в день, 10 с кольцом): *alter self, bind, continual light, darkness 15' radius, detect invisibility, flaming sphere, fog cloud, improved phantasmal force, invisibility, knock, locate object, magic mouth, mirror image, ray of enfeeblement, shatter, spectral hand, Tasha's uncontrollable hideous laughter, web, wizard lock*

3 уровень (5 в день, 10 с кольцом): *clairaudience, clairvoyance, dispel magic, fireball, fly, haste, hold person, item, lightning bolt, nondetection, protection from good 10' radius, suggestion, wind wall, wraithform*

4 уровень (5 в день): *charm monster, confusion, contagion, dimension door, emotion, Evard's black tentacles, fire trap, ice storm, magic mirror, minor globe of invulnerability, phantasmal killer, polymorph other, curse, shadow monsters, stoneskin, wall of ice, wizard eye*

5 уровень (5 в день): *animal growth, animate dead, chaos, conjure elemental, domination, feeblemind, hold monster, magic jar, monster summoning 3, passwall, sending, summon shadow, telekinesis, wall of stone*

6 уровень (3 в день): *Bigby's forceful hand, contingency, death fog, disintegrate, enchant an item, eyebite, geas, guards and wards, legend lore, project image, stone to flesh, true seeing*

7 уровень (3 в день): *Drawmij's instant summons, finger of death, forcecage, limited wish, monster summoning V, power word stun, spell turning, teleport without error, vision*

8 уровень (3 в день): *binding, demand, incendiary cloud, Otiluke's telekinetic sphere, maze, permanency, prismatic wall, symbol, trap the soul*

9 уровень (1 в день): *Bigby's crushing hand, energy drain, foresight, gate, Mordenkainen's disjunction, temporal stasis, wish.*

Азалин хранит свою жизненную силу в специальном амулете. Уничтожение его тела просто включает поиск амулетом нового тела. Он реанимирует мертвое гуманоидное тело в пределах диапазона действия его амулета. Процесс занимает 3 полных дня. Это новое тело становится новым вместилищем личности Азалина. Он хранит амулет в секретном склепе, в котором находятся много тел. Защита склепа труднопреодолима. Если амулет разрушен, жизненная сила Азалина немедленно входит в его нынешнее тело. Лич тут же узнает о случившемся. Если бы амулет был уничтожен вместе с теперешним телом лича, Азалин стал бы полностью и навсегда мертв.

Д'ХОНАРИ, ДОМИНИК (D'HONAIRE, DOMINIC)

Лорд Дементлиу, Чародей (Enchanter) 7-го уровня, Нейтрально Злой

AC	10	Str	9
Движение	12	Dex	11
Level/Hit Dice	7	Con	10
HP	18	Int	17
THAC0	18	Wis	12
Количество атак	1	Cha	14
Damage	оружием		
Спецатаки	смотри ниже		
Спецзащита	смотри ниже		

Магическая Устойчивость – нет

Доминик имеет рост 5'7" и немного пухл. Он стягивает свои рыжие волосы в короткий, ухоженный «конский хвостик» и носит аккуратно подстриженные бороду и усы. Он может контролировать свою видимую харизму. Когда Доминик «разыгрывает тупого» его эффективная харизма меняется от 7-ми до 14-ти. Его нормальный показатель харизмы – 11.

Предыстория: Этот лорд - внук доктора Германа Д'Хонари, гипнотизера, который находился в Морденте, когда тот стал частью Равенлофта. Мать Доминика умерла при родах. Он был, как говорится, «дурное семя», родившийся со злобным нутром, которое без сомнения и стало причиной ее смерти. Еще, будучи ребенком, он мог внушить идею взрослым так тонко, так умело, что они полагали, что это были их собственные идеи. Он стравливал одного человека с другим так, что они серьезно увечили друг другу, и при этом никогда не брал вину на себя. Чем больше ненависти, хаоса, гнева вызывали его интриги, тем более счастливым становился Доминик.

Доминик был красивым мальчик, и особенно любил флиртовать с дамами. Они, конечно же, находили его безопасным и очаровательным, и расточали свою любовь к этому бедному мальчику, лишенному матери. Они даже не подозревали, какие искривленные и развитые мысли бродили в этой маленькой головке.

Когда умер его дедушка, его семья решила покинуть Мордент. На самом деле это была идея Доминика, хотя Клод, его отец считал, что это была его собственная мысль. Клод набрался храбрости и решил войти в Туманы Равенлофта, чтобы увидеть, что там есть дальше. Новые земли открылись для маленького Доминика. Без ведома своего семейства, он стал лордом нового домейна, Дементлиу.

Текущее состояние: Доминик – мастер манипуляций и интриг. Как паук плетет свою паутину, он плетет свои интриги. Подобно большинству лордов, Доминик получил свое проклятие вместе со своим домейном. Чем более привлекательной и желанной становилась для него женщина, тем более уродливым она видела его. Для других его внешность оставалась неизменной. Для нее же он становился омерзительным. Он убил свою первую любовь в гневе, потому что она не могла даже видеть его. Его брак – один из политических расчетов, без всякой эмоциональной связи.

Бой: Доминик имеет боевые способности и эффекты заклинаний, как чародей 7-го уровня, но он не может использовать заклинания, как таковые. Его голос может действовать как заклинание совета (*suggestion*) в любое время. Его пристальный взгляд может действовать, как заклинание доминирования (*domination*). Сам Доминик полностью иммунен к любому виду ментальных атак. Он будет избегать прямого боя любой ценой. Он имеет нескольких сильных защитников, которые будут сражаться за него, если потребуется.

ДИЛИСНИЯ, ИВАН (DILISNYA, IVAN)

Лорд Дорвинии, Человек 0-го уровня, Хаотично Злой

AC	10 (или доспехи)	Str	8
Движение	12	Dex	11
Level/Hit Dice	0	Con	22
HP	8	Int	18
THAC0	20	Wis	15
Количество атак	1	Cha	7
Damage	оружием		
Спецатаки	ядовитое прикосновение (смотри ниже)		
Спецзащита	смотри ниже		

Магическая Устойчивость – нет

Иван – маленький худощавый мужчина, 5’7” ростом и весит всего лишь 120 футов. Его вьющиеся белокурые волосы формируют спутанный нимб вокруг его лица и плеч. У него ярко синие глаза, и он их часто вращает ими во время разговора, в то же время, проводя языком по своим губам. Его тонкие губы обычно складываются в причудливой усмешке.

Он щеголеватый мужчина, воображающий себя великим актером. Кроме своих театральных костюмов, Иван редко носит одну и ту же одежду дважды. Его театральные костюмы включают одежды придворного шута, короля, охотника, паладина и монаха. Дважды в неделю, он носит такие костюмы в течение дня. Доспехи, оружие и подобные атрибуты поддельны, просто сценический антураж.

Иван обладает мягким голосом, тенором. Его высокий скоропалительный смех заставляет слушателей съежиться. Однако в определенный момент, он может изменить и голос и смех. Хихиканье переходит к гортанному хохоту, а высокий голос понижается до низкого бархатного шепота, затем может вырасти до рева для драматического эффекта. Он наслаждается такими изменениями, считая, что они всем иллюстрируют его великие театральные таланты. Когда он разговаривает, он драматически жестикулирует, акцентируя свои слова. Временами он размахивает руками. Большинство людей считает его очень странным.

Предыстория: Иван – единственный сын Бориса Дилисния, который был сыном Натальи Олсзаник Дилисния. Далекие предки Натальи посетили замок Страда в 351 году, в ожидании большой свадьбы. Почувствовав себя больными, некоторые покинули замок раньше. Когда они уже были вдали от замка, Страд убил оставшихся гостей, и Баровия стала частью демиплана Равенлофта. Те, кто уехали далеко, остались живы, но они были пойманы в Равенлофте навсегда.

Борис Дилисния, отец Ивана, вырос в Баровии. Он женился на Стефании Септо, и у них родилась дочь, Кристина. В 684-ом году, дальняя родственница, Камилла Дилисния, стала лордом Борки, и семья Ивана переехала в этот близлежащий домейн. Камилла считала, что они были «боковой ветвью их генеалогического дерева», ветвью, которая должна быть обрезана. Они добрались до Борки без ее одобрения.

Спустя пять лет, под темной луной, Стефания родила второго ребенка – мальчика, Ивана, которому было предназначено стать лордом Дорвинии. В тот же самый день, Камилла Дилисния родила девочку, которую она назвала Иваной. Имена были просто совпадениями, но эти два ребенка были подобно злым двойникам. Ивана, в конце концов, стала лордом Борки.

В 6 лет Иван мучил животных, иногда до смерти. В 8 он устраивал над своими приятелями губительные выходки. В 10, он отравил ребенка слугу, после того как тот своровал печенье. Иван смеялся, когда этот бедняга умирал. В 12 лет Иван отравил свою мать. Хотя теперь он гордится этим, тогда он представил все это как несчастный случай. Только его старшая сестра Кристина могла не опасаться его. Иван глубоко любил ее, и она была слепа к его злу, называя его «мой драгоценный маленький братик». Но долго оставаться слепой к его злу она не могла.

Когда Кристина вышла замуж, Иван стал сильно ревнивым. Когда она родила ребенка, Иван чувствовал себя полностью преданным. Он отравил ее мужа, затем поднялся наверх по лестнице и отравил Кристину, когда она кормила своего новорожденного сына. Акушерка смогла спасти младенца.

В 710 его собственная семья преследовала Ивана до Туманных Границ. Ивану было 26. Войдя в Туманы, он нашел землю, которая удовлетворяла его собственным вкусам, созданную его собственным злом. Он назвал землю Дорвинией.

В 712 году Иван присмотрел невесту, Лукрецию. В 716 году он забрал ее жизнь. Во время их брака, Лукреция выносила троих детей. Иван верит, что они все родились мертвыми, но некоторые говорят, что акушерки спрятали малышей по просьбе Лукреции.

Текущее состояние: Став взрослым, Иван так и остался жестоким ребенком, по своему складу ума. Молодым человеком он жаждал дорогих удовольствий, особенно прекрасных десертов и редких вин. Когда он стал лордом Дорвинии, Иван потерял ощущение вкуса. Теперь для него все напитки, подобны желчи, вся пища – подобна пыли. Он остро ощущает потерю, и пожертвовал бы многим, чтобы восстановить свой вкус. Он часто устраивает пышные вычурные банкеты, надеясь насладиться тем, как питаются другие. Гости, которые хорошо его знают, симулируют безразличие к яствам. Если они показывают свое недовольство столом, он оскорбляется, если же они наслаждаются пищей слишком сильно, он становится разгневанным.

Ходят слухи, что Иван часто пробуждается ночью в холодном поту, зовя Кристину или крича ее имя в ужасе. Его слуги не осмеливаются упоминать про эти события в его присутствии. Ее имя подобно яду на губах, произнесите его при Иване, и будьте уверены, результат будет фатальным для вас.

Бой: Иван не имеет никаких боевых способностей, но Равенлофт ему предоставил смертельную силу. Он может превратить любой объект, к которому прикасается в яд. Он может это делать три раза в день. Каждый раз, он может выбирать яд определенной силы (всего 3 вида яда при использовании этой силы). «Смертельный» яд убивает жертвы, которые проваливают свой спасбросок против яда. «Опасный» причиняет 4-24 (4d6) dam персонажам, которые проваливают свой спасбросок. «Болезненный» яд вызывает состояние, похожее на болезнь. В течение часа, жертвы настолько ослабевают, что не могут идти. Они остаются прикованными к постели в течение 1-4 дней.

Сам Иван иммунен ко всем формам яда, паралича и болезней (включая магические болезни). В дополнении к своим естественным ядам, он может приготовить яд или микстуру, фактически с любым эффектом. Его любимая смесь остается в жертве в течение дня, затем вызывает внезапную и сильную смерть. Иван имеет противоядие к этому яду, но это просто задерживает действие яда на сутки. Он держит нескольких своих слуг на этом крючке. Каждый день, им нужно выпить противоядие, или они умрут. Пока только Иван знает это противоядие, они вынуждены оставаться преданными ему.

ДРАКОВ, ВЛАД (DRAKOV, VLAD)

Лорд Фалковнии, Воин 14-го уровня, Нейтрально Злой

AC доспехи Str 16

Движение	12	Dex	12
Level/Hit Dice	14	Con	15
HP	80	Int	15
THAC0	7 (4 с жезлом)	Wis	11
Количество атак	2 (4 с жезлом)	Cha	16
Damage	1d4+4 или 1d6+4 или оружием		
Спецатаки	нет		
Спецзащита	смотри ниже		

Магическая Устойчивость – 50%

Влад – крупный смуглый мужчина, возрастом 70 лет, хотя выглядит он не больше, чем на 40. У него рост 6’3” и широкая тяжеловесная фигура. Его кожа, коричневая от ветра, стала шершавой от лет и тяжелой жизни, у него грубые черты лица. В густой, неровной бороде проглядывает седина. Мягкие нечесаные волосы имеют светло каштановый цвет. У него задумчивые сине-серые глаза и большой хищный нос. Полностью здоровые зубы имеют белый цвет. У него низкий скрипящий голос.

Влад всегда носит какой-нибудь вид боевой одежды. Обычно он носит кольчугу с пластинчатыми предплечьями и наколенниками и черной накидкой с капюшоном. Накидка, внутри отделанная белым мехом, свободно свисает с плеч и закреплена поясом с массивной серебряной застежкой. Застежка выполнена в форме кричащей ястребиной головы, личного символа Влада. Пара перчаток свисает с пояса. Ножны для жезла также свисают с пояса, но Влад обычно несет жезл в своей правой руке.

Предыстория. Драков происходит из королевства Тенол (Thenol), которое находится в царстве Таладас (Taladas) на планете Кринн (Для большего количества информации смотрите приложение для сеттинга DRAGONLANCE «Время Дракона»). В Теноле Драков возглавлял банду наемников, известную как «Коготь Ястреба». Его самого прозывали «Ястребом», а его людей «Когтями». Он отличался безжалостной и жестокой тактикой. Он работал на тех, кто ему больше платил, обычно на злых фанатиков Хита (Hith).

В один вечер, много лет назад, войско Дракова покинула Побежденные Страны (Conquered Lands) после грабежей и разбоя. Туман поднялся из земли, когда они были в пути. Туманы перенесли Дракова и его людей в Равенлофт, оставив их на краю Даркона, домейна лича Азалина.

Драков поверил, что он обнаружил новую землю, и намеревался завоевать ее часть. Он был наивен, не зная о силах Демиплана, и хотя он узнал про Азалина, он недооценил лича. Он начал свою кампанию террора. Его когти разграбили маленькую деревню, и Драков приказал устроить массовую казнь тех, кто оказал сопротивление. По своей привычке, он приказал насадить их на толстые колья, установленные в земле, чтобы создать ужасающий сад агонии. Как обычно, Влад смотрел, как они умирают. Но только знакомое зрелище пошло не так, как обычно.

Когда последняя жертва прекратила корчиться и стонать, тела превратились в зомби. Сняв самих себя с кольев, твари напали на людей Дракова. Кроме того, со всех сторон к этой сцене стали приближаться еще существа, все мертвые. В отчаянии, Когти сбежали в Туманы.

Новый домейн открылся для Дракова. Он стал его лордом. Он и его люди обосновались на новой земле и назвали ее Фалковнией («Царством Ястреба»). Это был 690 год. Беженцы из Даркона и с других территорий, полились через границы, надеясь на лучшую жизнь. Люди Дракова поработили многих из них, но другим разрешили свободно поселиться.

Влад пробовал вторгнуться в Даркон четыре раза, после того как он стал лордом своего собственного домейна. Каждая попытка проваливалась. Каждый Коготь, погибший на Дарконской земле, немедленно становился немертвым солдатом, который поднимался для того, чтобы сражаться против своих прежних товарищей. Драков также попробовал захватить другие домейны, граничащие с Фалковнией: Ламордию, Дементлиу, Борку, Дорвинию и Г’Хенну. Однако каждый раз он терпел неудачу. Сила враждебных лордов, данная им демипланом, сделал такие завоевания нереалистичными.

Текущее положение: До того, как Равенлофт принял его, Драков был только приспешником, нанимаемый правителями, которые смотрели сверху вниз на людей «его сорта». Их оскорбления сжигали его. Он, также, стремился к власти. Равенлофт дал ему, что он искал, но не то, что он истинно желал – уважения других правителей и силы, способной привить страх и опасения другим лордам. Его прежние хозяева больше не было рядом, некому было оценить его положение. Лич Азалин настолько могущественен, что смотрит сверху вниз на Дракова также, как это делали прежние работодатели Дракова. Никто из других лордов не думает много о нем.

Без стран, которые можно завоевать, без правителей, которых можно впечатлить, Драков заскучал, у него не было других развлечений. Его любимое времяпрепровождение – наблюдение за медленной смертью. Независимо кто или что является жертвой, он никогда не пресыщается этим зрелищем. Обычно вечером он ест на террасе, которая выходит на землю перед его поместьем. В то время как он обедает, по крайней мере, одна жертва насажана на 10-ти футовый кол. Под собственным весом жертва опускается вниз на кол, тело опускается медленно вниз при помощи ограничителя на протяжении всего приема пищи. Иногда, если Драков приглашает гостей, чтобы посмотреть на зрелище, оркестр играет на заднем плане.

Драков имеет еще две радости в жизни: охоту с ястребами и ложный бой. Обе эти развлечения он регулярно практикует. Ястребы приучены нападать по его команде, но он редко нацеливает их атаки на других людей. Он лелеет ястребов, и предпочитает не подвергать их потенциально смертельной контратаки. Достаточно странно, Влад мало считается с человеческой жизнью, но не может наблюдать страдания своих птиц.

Бой: Годы сражений разъели силу и выносливость Влада. Тем не менее, он по-прежнему достойный противник для многих противников, которые намного моложе его. Земля дает ему силу и энергию сверх нормы обычного человека его возраста.

Влад прекрасно владеет почти любым боевым оружием. В частности он прекрасно обходится с топором, луком, булавой, цепом, многими разновидностями алебард и мечей. Вступая в бой, он предпочитает нести на поясе короткий меч и ручной топор. Он также превосходно ездит верхом.

Доспехи он выбирает в соответствии с ситуацией. В верховом сражении, он предпочитает пластинчатые доспехи (plate mail). В пешем бою он надевает кольчугу (ring mail). В любом случае, он несет с собой щит.

Он чрезвычайно осторожен в битве, прекрасно используя ландшафт против своего противника. Он охотно снисходит для любых грязных проделок и никогда не соблюдает любых правил боя.

На своей левой руке Влад носит кольцо свободного действия (*ring of free action*). Он несет жезл молотьбы (*rod of flailing*) в своей правой руке или носит его в ножнах на поясе. Перчатки, свисающие с его пояса – перчатки силы огра (*gauntlets of ogre power*). Как известно, он больше не имеет никаких других магических изделий.

Влад считает всю магию противной, хотя сам и использует некоторые магические изделия. Он презирает заклинания и заклинателей. Темные силы Равенлофта предоставили ему 50% магическую сопротивляемость. Даже лечебные и другие полезные заклинания должны преодолеть это сопротивление.

ГОДЕФРОЙ, ЛОРД УИЛФРЕД (GODEFROY, LORD WILFRED)

Лорд Мордента, Призрак (Ghost), Хаотично Злой

AC	0	Str	-
Движение	9	Dex	-
Level/Hit Dice	10	Con	-
HP	40	Int	14
THAC0	11	Wis	11
Количество атак	1	Cha	15
Damage	нет		
Спецатаки	старит жертву на 1d4*10 лет		
Спецзащита	смотри ниже		

Магическая Устойчивость – нет

Лорд Годефрой – призрак. Также он часто появляется как прозрачная фигура. Он носит рубашку с закрытым воротником и добротный черный фрак с фалдами. Седые волосы зачесаны назад и собраны в замысловатую косичку позади его головы.

Он выглядит как человек преклонных лет так 70-ти, его лицо изборождено морщинами, брови срослись, прищуренные глаза выглядят сурово. Он иногда носит пенсне, закрепленное на цепочке к его пальто. Выражение его лица всегда строгое и неумолимое.

Предыстория. Лорд Уилфред Годефрой унаследовал поместье на Холме Грифона в Морденте. Он женился на Эстелле Веатхермэй (Estelle Weathermay) и у них был всего один ребенок – девочка. Годефрой был этим разочарован. Он был злобным мужчиной с отвратительным характером. В один из припадков ярости он убил свою жену, а когда маленькая девочка попыталась вмешаться, он убил и ее. Затем он решил обставить это дело, как несчастный случай в конюшне, он застрелил своего лучшего жеребца, чтобы доказать свою невиновность.

На следующий год, Годефроя часто посещали духи его жены и дочери, пока он не покончил самоубийством. По его завещанию его похоронили в Мавзолее Дома Вереска, самого большого поместья в Морденте, хотя его жена и дочь захоронены на кладбище Холма Грифона. Он не хотел, чтобы их духи посещали его и после смерти, достаточно того, что они досаждали ему при жизни.

Хоть Годефрой и не понимал этого, но его деяния привлекли внимание сил Равенлофта, несмотря на то, что Мордент не был еще тогда домейном. Затем Страд фон Зарович и Азалин прибыли в Мордентшайр, и Мордент стал частью Равенлофта. Когда Страд и Азалин ушли, Лорд Годефрой был наиболее мощной злой силой в области. Он стал Лордом домейна, и его силы увеличились.

Текущее состояние: Годефрой – тщеславный, высокомерный сноб. У него вспыльчивый характер и творческие наклонности к совершению зла. Сейчас он, скорее призрак (*ghost*), чем приведение (*haunt*). Он может свободно бродить по всему домейну, но обычно ограничивается Мордентшайром и окрестностями, включая Холм Грифона и поместье Веатхермэй (Дом Вереска).

Этот порочный эксцентричный старикан боится только своей жены и дочери. Каждую ночь, Леди Годефрой и ее ребенок выслеживают Лорда Годефроя. Они раздирают его бестелесную плоть, проклиная его за свое убийство. Лорд Годефрой делает все возможное, чтобы скрыться от них, но мало что получается. Он срывает свои страхи и разочарование на тех глупцах, которые рискует посетить Холм Грифона, обычно необитаемый.

Бой: Годефрой – нормальный призрак, со следующими изменениями. Любая попытка священника изгнать его не имеет никакого эффекта. Помимо того, любое создание нежити в сотне ярдов от Годефроя получает премию +2 против эффектов изгнания. Никакое существо не может покинуть Равенлофт (полностью войти в эфирный план), когда оно становится нематериальным; даже как призрак, Годефрой по-прежнему привязан к демиплану.

ГОНДЕГАЛ (GONDEGAL)

Воин 20-го уровня, Хаотично Нейтральный

AC	5	Str	17
Движение	12	Dex	14
Level/Hit Dice	20	Con	16
HP	95	Int	14
THAC0	1 (+1 Str)	Wis	12
Количество атак	2	Cha	15
Damage	3-10 или 5-12 с мечом (1d8+2, или 1d8+4 с мечом)		

Спецатаки	нет
Спецзащита	нет

Магическая Устойчивость – нет

Гондегал - воин ветеран и лидер наемников – высокий, седовласый мечник, прекрасно владеющий оружием и имеющий острый ум. На вид ему больше сорока, но точный его возраст неизвестен. У него длинные распущенные волосы и свисающие вниз седые усы. Он ведет себя гордо, возможно даже несколько высокомерно. Его символ – голова серого волка с красными глазами. Обычно он носит кольчугу и всегда имеет при себе меч. Он предпочитает длинный меч или двуручный бастард.

Предыстория: Гондегал жил в Кормире (Cormyr), прежде чем вошел в Равенлофт. Он был капитаном наемников, которые взяли город Арабел (Arabel). Он пробовал вырезать народ на окружающей город территории, но эта затея провалилась. Он правил только один сезон, который был отмечен восстанием и войной. Он был известен как «Потерянный Король».

В последней битве с хозяином Кормира, отряды наемников Гондегала толпами сбежали с поля битвы. Он сам сбежал на север, а затем на восток. Много дней он брел на восток, пока не наткнулся на густой туман. Когда туман рассеялся, он оказался в Фалковнии.

Сначала, военная структура Фалковнии удовлетворяла Гондегала, но, в конечном счете, он устал от гнета и дурного зловония, которым пропахло все это место. Он отправился в путешествие по демиплану, ища свою судьбу. Много приключений с тех пор испытал он.

Текущее состояние: На этот момент, Гондегал почувствовал на своей шкуре не один болезненный эффект демиплана. Он высоко харизматичный человек. Больше всего он любит приключения и игры. Это не говорит о том, что он безрассуден. Он не будет принимать участие в идиотских квестах и безнадежных предприятиях.

Бой: Гондегал воин 20-го уровня профессионально владеющий длинным мечом и двуручным бастардом. Редко он сражается со щитом. Он имеет с собой длинный меч +1, который действует против оборотней и изменяющих форму, как +3. В Равенлофте меч, подобный этому, приходится очень кстати. Гондегал исчерпал или потерял все свои остальные магические изделия. Он прожил в Равенлофте так долго, только благодаря своей храбрости и остроумию.

ХАЗЛИК (HAZLIK)

Лорд Хазлана, Призыватель (Invoker) 12-го уровня, Хаотично Злой

AC	10 или доспехи	Str	8
Движение	12	Dex	17
Level/Hit Dice	12	Con	10
HP	45	Int	17
THAC0	17	Wis	11
Количество атак	1	Cha	9
Damage	оружием		
Спецатаки	заклинания		
Спецзащита	смотри ниже		

Магическая Устойчивость – нет

Хазлик мужчина 60-ти лет. Он полностью лыс, а его голова татуирована многими странными и таинственными символами. У него козлиная бородка, но нет никаких усов. Его левый глаз – карий, а правый – синий. Само собой разумеется, он выделяется в толпе.

Хазлик носит одеяния, которые обычно носят красные маги Тхэй. Это красные одежды с длинными рукавами, закрывающие все тело от шеи до кончиков пальцев ног. Кружевной воротник закрывает шею, но одежда впереди открыта, показывая лысую татуированную грудь. Также он носит серебряную цепь, на которой висит круглый, тяжелый серебряный кулон, украшенный одним единственным, желтым драгоценным камнем.

Предыстория: Когда-то Хазлик был красным магом Тхэй, который быстро поднимался по социальным и магическим рангам. К сожалению, он выбрал себе слишком сильных врагов. Его оскорбления и нападки были слишком незначительны и поэтому они решили не убивать его. Вместо этого они жестоко оскорбили его. Похитив Хазлика, они нанесли татуировки на его голову и тело. В Тхэй, только женщины делают татуировки на своих головах.

Хазлик поклялся отомстить своим врагам. Он полностью посвятил себя своему ремеслу. Это было нетрудно сделать для него, поскольку татуировки сделали его социальным изгоем. Однажды ночью, Хазлик выискивал в лесу ингредиент, жизненно важный для его экспериментов. Туманы поднялись с земли. Он пошел вперед и оказался в Землях Кошмара Равенлофта. Он быстро вернулся в Туманы. В течение месяцев он обитал в туманах, выращивая ненависть и строя планы против своих врагов в Тхэй. Но он никогда не вернулся в свою реальность. Туманы поднялись, предоставив ему собственный домейн, Хазлан.

Текущее состояние: Хазлик питает сильную ненависть к магам. Он не выносит их в своей земле и ликвидирует любого, кого найдет. Он никогда не возьмет себе ученика.

Каждую ночь ему снится Тхэй, и то, как он попал в руки врагов, и как они измывались над ним. В своих снах он всегда слаб и труслив. Он боится сна и использует микстуры и настойки, чтобы подольше не спать. Благодаря этой магии, он спит только один раз в несколько дней.

Бой: Хазлик имеет все очевидные способности призывателя 12-го уровня. Кроме того, он может обнаружить использование любого магического заклинания в Хазлане. Также он может определить примерное место, в котором использовалось заклинание – в пределах 10-ти миль, минус 1 миля за каждый уровень заклинания. Например, если бы он узнал, что где-то было прочитано заклинание 3-го уровня, то он знал бы, что оно было использовано в каком-то определенном месте в круге с радиусом 7-миль.

Если Хазлик убит, его жизненная сила отступает в желтый драгоценный камень, который он носит на шее. Только могущественная магия может уничтожить камень. Любой, кто прикоснулся к драгоценному камню, должен сделать

спасбросок против заклинаний. Проваливший спасбросок персонаж не может воспротивиться желанию одеть кулон. Как только кулон одет на его шею, персонаж будет защищать его ценой своей жизни, ничто не заставит его добровольно снять кулон с шеи.

Каждую ночь, носителю кулона снится, что он сражается против Хазлика. Если Хазлик побеждает в этом сражении в кошмаре, то спящий умирает и злой лорд вселяется в труп жертвы. В течение месяца, тело самостоятельно медленно преобразовывается, пока полностью не соответствует описанию Хазлика выше. Злой маг полностью перерожден.

Список заклинаний:

1st level: *alarm, burning hands, detect magic, enlarge, magic missile, message, phantasmal force, read magic, shield, unseen servant*

2nd level: *alter self, continual light, detect invisibility, invisibility, knock, flaming sphere, web, wizard lock*

3rd level: *fireball, fly, item, hold undead, lightning bolt, spectral force, wraithform*

4th level: *dig, dimension door, fire trap, ice storm, phantasmal killer, polymorph other, stoneskin, wall of fire*

5th level: *cloudkill, cone of cold, dream, magic jar, passwall, sending, wall of force*

КОЛЯНА, ТАРА

Человек (0 уровень), Хаотично Добрая

AC	10 или доспехи	Str	8
Движение	12	Dex	14
Level/Hit Dice	0	Con	13
HP	6	Int	15
THAC0	20	Wis	17
Количество атак	1	Cha	15
Damage	оружием		
Спецатаки	нет		
Спецзащита	нет		

Магическая Устойчивость – нет

Тара – молодая красивая женщина с потрясающими зелеными глазами, полными губами и темно-рыжими волосами ниже плеч. Ее внешность немедленно очаровывает большинство мужчин. Ее выразительное лицо быстро изменяется, отражая мысли и чувства. Она среднего роста и телосложения.

Она всегда одевается, соответственно своим делам, в ее случае это охота и выслеживание. Она носит небрежную, свободную одежду, которая позволяет ей свободно двигаться, обычно это поношенные кожаные брюки и простая широкая рубашка. Высокие ботинки и широкий пояс дополняют ее скорее мужскую одежду.

Предыстория: Семья Тары много лет назад сбежала из Баровии и поселилась в необжитых местах Хазлана. Ее родители воспитывали ее, чтобы она была доброй и правдивой, что очень необычно, учитывая ее окружение. Они также воспитали ее несгибаемой. Она стала защитником слабых, желая сражаться по своей причине.

Когда волк начал мародерствовать на фермах ее деревни, Тара взялась за дело. Сельские жители намеревались убить животное, но у Тары были другие планы. Она построила крепкую западню, чтобы поймать животное. К ее удивлению, в ловушке оказался голый мужчина, который был заражен ликантропией. Местный жрец оказался способным вылечить его.

Начиная с этого дня, Тара отправилась в странствия по Равенлофту, пробуя помочь тем, кто нуждался в помощи и избавить свой мир от зла. Она начала охоту на все виды сверхъестественных существ, но больше всего за оборотнями и призраками.

Текущее состояние: Тара чересчур идеалистична, возможно, даже по сути, наивна. Она защищает права любого, даже злодеев. У нее иногда возникают проблемы, когда она пытается понять существо, которое само выбирает зло. Для Тары большинство злых существ введены в заблуждение, попав под какое-либо проклятие.

Она отказывается забирать жизнь или причинить вред другому существу. К счастью, по ее разумению, уничтожение немертвого существа, освобождает его душу, не убивая его. Она считает, что те существа, которые не могут быть излечены, типа истинных ликантропов, должны быть помещены в тюрьму, но не убиты.

Бой: Тара не имеет никаких специальных боевых способностей, но она имеет привычку оказаться в правильном месте, в нужное время и с наиболее подходящем снаряжением. Это больше чем удача. Тара долго исследовала ликантропов и других сверхъестественных существ. Она носит с собой различные книги и защитные предметы. В частности она всегда имеет с собой вольфсбан и носит на шее амулет против нежити 9-го уровня (*amulet versus undead*).

ЛУКАС, ХАРКОН (LUKAS, HARKON)

Лорд Картакасса, Бард 7-го уровня и Вольфвер, Нейтрально Злой

AC	8 (3)	Str	14 (18)
Движение	12 (15, 18 как волк)	Dex	16
Level/Hit Dice	7	Con	15 (18)
HP	35	Int	16
THAC0	17 (13) + 1 меч	Wis	10
Количество атак	1 (2)	Cha	18
Damage	2-12/1-8 (меч)		
Спецатаки	пение		
Спецзащита	+1 оружие или из железа, чтобы поразить		

Магическая Устойчивость – 10%

Как вольфвер, Лукас может принимать три различных формы по желанию: гуманоида, полуволка и страшного волка. Трансформация занимает только один раунд. Страшный волк это его естественная форма, но Харкон не питает к ней пристрастие так сильно, как другие вольфверы. Превращаясь в гуманоида, он может выбрать расу для себя, а также любой пол, он может быть как мужчиной, так и женщиной. Однако его внешность для каждой расы и пола всегда одна и та же, так установлено великими Силами. В статистике, представленной выше, числа в скобках отражают его статистику, когда он находится в форме полуволка, если не указано иначе.

В мужской, человеческой форме, Харкон – бард исключительной харизмы и физической привлекательности. Его рост 6’2”, у него стройное мускулистое тело с идеальными пропорциями. Лукас имеет густые, волнистые черные волосы, аккуратно подрезанную черную бородку и длинные, торчащие в сторону усы. Чаще всего он одевается в великолепный костюм, состоящий из голубых шелковых брюк, белой кружевной рубашки и френча золотистого цвета. Синяя широкополая шляпа с белым пером наверху дополняет костюм. Мешковатые брюки засунуты в блестящие, черные кожаные дорожные сапоги. Мелкие драгоценности (кольца, ожерелья и так далее) и черный широкий кожаный пояс с серебряной пряжкой заканчивают его костюм. Однако с ним можно встретиться, и когда он одет в более причудливый костюм. Единственное, что он носит постоянно это монокль (у него странная привязанность к нему), изящно сделанная арфа и меч с искусно отделанной гардой.

В форме человеческой женщины, Лукас имеет темно-карие глаза, очаровательную улыбку и блестящие черные волосы, спадающие до талии. Его (или ее) женская красота потрясающа. Она носит свободные ярко-красные панталоны, заправленные в ботинки, белую цветастую блузку и короткий открытый жилет, отделанный золотой парчой.

В форме полуволка Харкон имеет рост 7 футов. Его одежда, которую он носил в своей человеческой форме, довольно свободна и может легко приспособиться к изменению тела. Его голова становится волчьей, но тело остается человеческим, хотя и покрывается волчьей шерстью. У него не вырастают никакие когти, но острые волчьи клыки возмещают эту потерю.

Предыстория: Лукас рос в холмах и лесах Кормира, и не прижился среди вольфверов, плохо приспособившись к окружающим его соплеменникам. Он задавал слишком много вопросов. Он возненавидел одиночество, которое для него было полностью противоестественным. В отличие от своих хаотичных собратьев, он строил далеко идущие планы. Больше и сильнее, чем большинство его вида, он становился все больше и больше предоставленным самому себе, что было полностью противоположным тому, что он желал. Когда он стал взрослым, Лукас попытался объединить группу вольфверов в небольшое племя. Обычно ведущие уединенный образ жизни собратья стали еще больше избегать его.

Лукаса охватил гнев. Он пустился во все тяжкие, устроив кутеж убийств на фермах Кормира. Когда его гнев остыл, он решил войти в мир людей. Он стал бродячим менестрелем и бардом. Так провел он много лет, убивая главным образом животных с ферм и бродяг. Он чувствовал себя выше своего вида, но у него еще не было цели и смысла в жизни.

Однажды туманной ночью в небольшой деревушке, Лукас блуждал по улицам, строя пагубные планы. Он был предназначен для величия, но вот чего именно? Он не был уверен. Если он не может править своими сородичами вольфверами, то быть может ему стоит стать правителем людей в Кормире. Потерявшись в своих мыслях о тиранстве и деспотизме, он даже не заметил, когда исчезла деревня, и ландшафт Баровии заступил на ее место. Это был 610 год по Баровианскому календарю.

Парки (миф. - Fates) прокляли его! Разве не они снесли его в это странное место в попытке отнять у него его судьбу? Его силу? Он пришел в отчаяние, и только теплый, знакомый вкус крови казалось, успокаивал его. На протяжении долгого времени, он охотился и убивал волков и вервольфов, которые наполняли эту гористую территорию. Однажды ночью, он столкнулся лицом к лицу с Лордом Вампиром Баровии. Спасая свою жизнь, Харкон Лукас сбежал в Туманы. Туманы приветствовали его, создав новый домейн. В 613 году он стал лордом Картакасса.

Текущее положение: Самое большое желание Харкона состоит в том, чтобы управлять. Он умен, настойчив и расчетлив, весьма способен к созданию далеко идущих планов. Равенлофт дал ему целый домейн для правления, и все же, темные силы отметились традиционно. Они не населили домейн почти никем, кем бы можно было управлять. В Картакассе есть лишь несколько мелких городов и деревень. Леса заселены обычной лесной живностью. В его глазах, быть лордом Картакасса – это всего лишь бледная тень того, чем должен обладать настоящий правитель.

Большинство вольфверов хаотики, но мировоззрение Харкона нейтрально. Возможно это след обычного состояния Лукаса, поскольку Лукас большей частью находится в измененной форме. Обычно Харкон веселый, общительный человек со зловещим огоньком в глазу. Оскорбление и бряцание оружием вовсе не беспокоят его. Однако если расстраивают его планы, у него резко меняется настроение. Приступом его гнева является результат ужасного насилия, которое может продолжаться в течение нескольких дней. После такой встряски он всегда ведет тихий, замкнутый образ жизни. В эти периоды затишья он придумывает свои наиболее смелые планы.

Харкон сильно ненавидит вервольфов и вампиров. Как известно, он охотился и уничтожал этих существ, даже если охота затягивалась на годы. Он отдает предпочтение людям и эльфам, но может также принять форму любой гуманоидной расы. Правда, он никогда не позволяет этим эмоциям выходить наружу, когда дело касается хорошей пищи.

Бой: Харкон Лукас имеет все обычные способности вольфвера и барда 7-го уровня. Для большинства деталей обратитесь к Руководству Игрока и Справочнику Монстров. Только +1 или лучше магическое оружие или оружие из железа могут нанести повреждение вольфверу. Большинство обычных мечей стальные. Только древнее оружие, или то, которое было специально сделано для сражений со сверхъестественными существами, железное.

Темные силы Равенлофта дали Лукасу одну дополнительную способность. Если он умирает в бою, его дух входит в тело самого близкого страшного волка. Волк немедленно получает все способности и свойства Харкона, включая полные хиты. Харкон получает в наследство текущее состояние волчьего тела, включая раны (потерянные хиты) и

эффекты от заклинаний. Никто не знает, что произойдет, если он умрет от старости. Пока же такого не произошло, и возможно в Равенлофте такого никогда не произойдет. До настоящего времени он прожил уже больше 150-ти лет.

Он может командовать любым обычным животным в своей земле. Обычно он приберегает эту честь для волков, которые являются его фаворитами. Это его сила, как лорда Картакасса.

Харкон Лукас имеет при себе эликсир безумия (elixir of madness), который сварил сам. Это более слабая форма обычного эликсира и его эффектам можно противостоять нейтрализацией яда или его эквивалентом. Его любимая тактика – это обманом соблазнить человека, чтобы тот выпил его. Как только жертва становится безумной, и ее сознание помрачается, вольфвер медленно ест ее, пробуя сохранить жертву в сознании максимально долго.

Меч, который он имеет при себе – это проклятый берсеркер +1 (cursed berserker +1). Он появился из самой земли, когда Картакасс был рожден. Когда он противостоит врагу в ближней схватке, меч вынуждает своего хозяина сражаться до смерти, прилипнув к его руке. Когда хозяин меча не находится в бою, он может убрать меч, и даже оставить его очень далеко, на расстоянии несколько миль. Но когда хозяин меча стоит снова перед врагом, меч мгновенно появляется в его руке, вынуждая снова сражаться до смерти. Меч работает так только тогда, когда Лукас находится в человеческой форме или в форме полуволка. Если он находится в волчьей форме, у него нет рук, чтобы держать меч. Если Харкон использует оружие, он не может принять волчью форму, пока борьба не закончена.

Харкон научился жить с этим проклятием и развил стратегию, заставив работать проклятье на него. Например, когда он «умирает», его жизненная сила немедленно переселяется в тело самого близкого волка. Если он остается в волчьей форме, он может сбежать, если это необходимо, оставив клинок далеко позади. Меч постоянно связан с ним и не будет признавать другого владельца. В следующий раз, когда он сталкивается с противником и принимает форму человека или форму полуволка, меч снова появляется в его руке.

Лукас часто использует свой меч, чтобы сыграть злую шутку. Когда он первый раз встречает группу странников, он добровольно оставляет меч в ветках дерева, по крайней мере, в 100-не ярдов, как знак его «доброй воли» и «мирных намерений». Если и это не успокаивает его жертвы, он предлагает им взять его меч. Он знает, что если начнется драка, даже в том случае, если он сам начинает ее, меч моментально появится в его руке.

Арфа, которую он всегда имеет при себе, имеет одно простое магическое свойство. Когда Лукас играет на арфе некоторые мелодии своего собственного сочинения, музыка притягивает 3-12 (3d4) страшных волков издалека. Животные прибывают в течение 2-12 (2d6) раундов. Как только они на расстоянии 60 футов от вольфвера, страшные волки признают его запах и повинуются его командам. В качестве злой шутки, Лукас может научить одной их этих мелодий невинных путешественников, позволяя вызвать им самим свой собственный рок.

Как бард, Лукас имеет следующие способности: подниматься по стенам - 80%; обнаружить шум - 50%; очистить карманы - 30%; читать языки – 35%. Также он может использовать несколько простых заклинаний, которые внесены в список ниже. Этакая смесь различных заклинаний кажется случайной и незапланированной. В прочем так оно и есть, потому что он приобретает заклинания случайно, когда ветры судьбы размещают их перед ним.

1 уровень (3 раза в день): *tenser's floating disc, grease, phantasmal force, magic missile, enlarge*

2 уровень (2 раза в день): *knock, spectral hand, darkness 15' radius*

3 уровень (1 раз в день): *gust of wind, vampiric touch*

МАРКОВ, ФРАНТИШЕК (MARKOV, FRANTISEK)

Лорд Марковии, Законно Злой

AC	6*	Str	19*
Движение	12*	Dex	18*
Level/Hit Dice	5*	Con	16*
HP	24	Int	17
THAC0	15*	Wis	9
Количество атак	2*	Cha	8
Damage	1-4/1-4 *		
Спецатаки	смотри ниже		
Спецзащита	смотри ниже		

Магическая Устойчивость – нет

* - различный счет

Франтишек – крупный ширококостный мужчина с широкими чертами лица и прямыми черными волосами, зачесанными назад при помощи масла. У него большие густые брови и широкая тяжелая челюсть. Его зеленые глаза постоянно открыты, как будто он боится пропустить любую деталь. У него широкая улыбка, во время которой видны его крепкие крупные зубы. Эта улыбка частенько появляется на его лице, она далеко не успокоительная. Скорее она угрожающая и хищная, подобно внезапному реву кугуара, но безмолвная.

Франтишек всегда носит тяжелый закрывающий шею балахон, который он иногда украшает ожерельем из человеческих или животных зубов. Он кажется массивным и грузным, с небольшим широким горбом. Его руки необычно длинны, а ноги видимо, согнуты под его балахоном.

Предыстория: Марковы жили в Баровии, когда Страд стал вампиром. Некоторые из них умерли в Замке Равенлофт. Другие сбежали в соседний Валлаки. Франтишек вырос на небольшой свиноферме за деревней, окруженной лесистыми склонами Баровии.

Франтишек, или «Франт», как называли его в семье, забивал свиней для продажи на рынке. Франт любил свою работу и имел естественный талант к ней. Когда он достиг совершеннолетия, он женился на молодой женщине из деревни и открыл там мясную лавку. С течением времени ему надоело простое забивание скота. Он начал экспериментировать с животными, выполняя хирургические ампутации, делая прививания и железистые инъекции. Они умирали через несколько дней, но это хобби ему ничего не стоило. Он по-прежнему мог разделать это мясо для продажи.

Его жена, мягкосердечная женщина, по имени Людмила, скоро обнаружила его страшное хобби. Эти эксперименты вызвали отвращение у нее. Она угрожала уйти от него и рассказать односельчанам, какое извращенное мясо они покупали. Разъяренный ее предательством, следующий эксперимент Франтишек сделал на ней. Людмила прожила в течение трех дней. Горожане обнаружили ее тело. Сначала они думали, что это тело принадлежало животному или демону, но, в конечном счете, рассуждения и странное исчезновение Людмилы привело их к правде. Они изгнали Франтишека в Туманы. Он стал Лордом Марковии.

Текущее положение: Равенлофт сформировал землю, подходящую для натуры Маркова и дал ему могущество, чтобы тот мог продолжать свою работу. Он может прооперировать любое существо и скомбинировать его, объединив с частями любого другого вида. Большинство его экспериментов создало людей животных. Самые простые существа – это животные, которые приобрели человеческие качества. Другие люди (или ими были), приобрели звериные признаки благодаря работе Франтишека.

Равенлофт также проклял Маркова. Он должен всегда иметь тело зверя, так же, как и его создания, он ужасно деформирован. Франтишек отчаянно хочет стать снова обычным человеком. Он проводит много часов в своей лаборатории, вивисекцируя животных и трансформирует их в людей зверей. В последнее время, человеческие субъекты стало трудно достать. Ему надо их больше. Он надеется, что его эксперименты дадут ему знания, в которых он нуждается, чтобы вылечиться самому, чтобы сделать себя человеком из животного. Он обречен на провал. Он никогда не может уничтожить проклятие, которое Силы Равенлофта наложили на него.

Бой: Марков – изменяющий форму, он может принять любую форму животного. Трансформация продолжается полный раунд, и он может сделать ее по желанию. Каждое изменение излечивает 2d6 хитов. Он перенимает физические характеристики животного, которого напоминает, включая HD, Силу, Ловкость, Конституцию. Его ментальные характеристики остаются теми же самыми (как заклинание 9-го уровня мага *shape change*).

Равенлофт наложил некоторые интересные ограничения на эту силу. Марков не может принимать истинную человеческую форму. Он не может принять форму любого другого гуманоидного существа (эльф, дварф, полуэльф, лизардмен и т.д.). Он может только принять форму обычного животного, он не может принять форму магического или очарованного существа.

Независимо от того, каким животным он становится, Франтишек всегда сохраняет свое собственное человеческое лицо и голову. Это означает, что он никогда не получает нападение зубами. Он может захотеть сохранить свои собственные руки или принять лапы животного, которым он становится. Как правило, Франтишек выбирает форму гориллы, потому что он может все еще выглядеть человеком (хотя большим и громоздким) под своими свободными одеждами. Реально, некоторые люди принимают его за горбуна или подобную прокаженную душу, и проникаются жалостью к нему. Статистика выше отражает его способности, как обезьяны.

МОРДЕНХЕЙМ, ВИКТОР (MORDENHEIM, VICTOR)

Человек (0 уровень), Законно Злой

AC	10 или доспехи	Str	10
Движение	12	Dex	17
Level/Hit Dice	0	Con	9
HP	55	Int	18
THAC0	20	Wis	7
Количество атак	1	Cha	12
Damage	оружием		
Спецатаки	нет		
Спецзащита	смотри ниже		

Магическая Устойчивость – нет

Морденхейм, хирург и ученый, ему 34 года. Он довольно высок, его рост 6 футов, у него жилистая, хотя и не спортивная фигура. Его острые, ярко выраженные черты лица противоречат его аристократическому происхождению. (Его отец был лорд со значительными владениями). Несмотря на то, что его лицо еще достаточно молодо, интенсивная умственная работа посеребрила его волосы, лишь несколько прядей волос имеют родной каштановый цвет. Скудная, консервированная пища и затворнический образ жизни придали его коже бледный неестественный цвет. Мутные голубые глаза выглядят уставшими, они редко блестят. У него отрешенный взгляд человека, поглощенного отдаленными проблемами, вовсе не тем, что он видит перед собой.

Постоянная напряженность изводит его. Напряженные мускулы лица иногда самопроизвольно дергаются, а его губы никогда не расслабляются в улыбке. Его руки постоянно напряжены, а кожа на суставах, почти такая же белая, как и кости. Когда он чем-то озабочен или волнуется, он гнет свои пальцы. Он выглядит как человек на краю нервного срыва. Но когда его возбуждение поднимается, и он, кажется, уже перешел край, он все равно не срывается, ожидаемый гнев никогда не прорывается. Вместо этого его на мгновение охватывает дрожь. Затем к нему возвращается его самообладание.

У Морденхейма есть характерный шрам и две небольших деформации. Падение с дерева в возрасте пяти лет оставило шрам на его лбу, который все еще слабо виден и сегодня. Кроме этого у него отсутствует левая мочка уха из-за другой детской травмы. В возрасте десяти лет он пытался сделать простую хирургическую операцию на любимой собаке своего отца. Собака не полностью усыпленная чашей вина, очнулась, едва маленький Виктор начал ее резать. Она прокусила ему ухо. Отец Виктора не захотел, чтобы мочку пришили обратно. Вместо этого, он наставил семейного доктора, чтобы тот совсем отрезал ее, дабы маленький хирург получил хороший урок. Второй несчастный случай произошел в возрасте 23 лет и лишил его безымянного пальца на левой руке. Он сам его себе отрезал, неаккуратно обращаясь с хирургической пилой. В этой травме он до сих пор упрекает себя.

Доктор Морденхейм носит лишь простые практичные коричневые шерстяные костюмы. Никакие украшения и излишества в одежде, характерные для его социального статуса, он никогда не носит. В своей лаборатории, он одет в

хирургический халат, защищающий его одежду от крови и других жидкостей. Он не носит никаких драгоценностей, кроме кольца с его фамильным гербом и золотых часов с цепью, подаренных ему женой.

Предыстория: Морденхейм – Равенлофтовский «доктор Франкенштейн» вольная трактовка персонажа из классического Готического романа Мэри Шелли. Он одаренный ученый и хирург, кем овладела жажда познания еще в раннем возрасте. Тогда когда другие мальчишки играли в различные игры, а позже влюблялись, Виктор изучал науки, как обычные современные, так и древние таинственные. Он презирал магию, считая ее «отвлечением от Истины».

В 21 год, Морденхейм женился на Элис фон Брандтхофен (Elise von Brandthofen), что было неожиданным для его семьи и малочисленных друзей. Не будь такой упорной сама Элис, он никогда бы и не встречался с ней и вряд ли бы на ней женился. Элис была необычной и интеллигентной молодой женщиной, которая разделяла его интерес (но не страсть) к химии. К сожалению, она оказалась бесплодной и не могла подарить ему детей.

Только через несколько месяцев после свадьбы с Элис, Виктор начал свои исследования в воскрешении, а точнее сказать, в создании человеческой жизни. Через тринадцать лет он добился своей цели и создал чудовище. Выдержки из его журнала, показанные здесь, повествуют историю от первого лица. Эти личные записи, подобно большинству дневников одержимых людей, не лишены порока.

Морденхейм фактически раскрывал каждую часть задачи, которой он был одержим. Той роковой ночью, он и в самом деле имел готовой для возрождения каждую клеточку в тщательно собранном трупе. Но настоящая искра, истинное чудо, не было его достижением. Он взял на себя работу богов, а боги в свою очередь посмеялись над ним.

Морденхейм никогда не почитал богов, он не верил, что существуют силы, выше человека. Он был ученый атеист, который принимал только то, что могло быть доказано. Он не верил ни в зло, ни в добро. Если он и поклонялся чему-нибудь, так это было знание, особенно его собственное. Нельзя сказать, что он преклонялся перед мудростью.

В другие времена, в другом месте боги могли бы не допустить такого богохульства. Каким бы не был этот путь, но они смогли бы защитить такого человека от его же собственного невежества. Но Морденхейм стал язвой, гнойником, воспалившим их чувствительность. Столь сильно было желание его создать жизнь, и настолько сильно было отрицание существования богов, что они решили выполнить его желание. Они наполнили его творение искривленным беспокойным духом, духом, одержимым злыми намерениями. Затем боги сбросили с себя груз забот о судьбе хирурга, предоставив ему и его дурной шутке в виде существа самим плыть по течению.

Все души, в конце концов, попадают под влияние Великих Сил. Морденхейм и его чудовище скоро были востребованы. Ночью, когда монстр сделал первый вздох, туманные пальцы Равенлофта стало покалывать с нетерпением. В течение последующего месяца они обосновались в землях вокруг замка Морденхейма, пока, наконец, не поднялись из земли, окружив всю эту землю плотным кольцом, став своего рода часовыми у «приговоренного к казни». Когда вся надежда на искупление Морденхейма прошла, Туманы выхватили эту землю из основного плана, забрав с собой замок и всех игроков, задействованных в смертельном плане Морденхейма. Сегодня, они все населяют домейн в Равенлофте.

Текущее состояние: Местные жители считают Морденхейма жестоким безумцем, который проводит нечестивые эксперименты в своем замке, возвышающимся над морем. Они боятся его и наделяют его силами, которыми он не обладает. Они также связывают его с преступлениями, которые он не совершал. Это конечно правда, что он вскрывает могилы, и часто посещают приюты в поисках женских тел, которые совсем недавно окоченели. Он даже, возможно, сам устраивал тихие смерти, используя яд, который не порождает никакой боли и не оставляет никаких следов. Однако он никогда не крадет тех, в ком еще теплится жизнь. Но это неизвестно большинству народных масс и они приписывают кражи женщин Морденхейму. Хотя на самом деле это дело рук его детища, монстра, которого он назвал «Адамом». (Смотри «Монстр Морденхейма» для большего количества деталей).

Все дни Морденхейм, а также и многие из ночей, посвящает науке, но теперь он больше не стремится воскрешать мертвых. Теперь он ищет способы восстановить живых. Элис, или точнее, то, что от нее осталось, все еще дышит в его лаборатории. (Было бы осмеянием назвать такое существование «жизнью»). Охваченный раскаянием, что и послужило причиной его сумасшествия, теперь он намеревается обеспечить ее новым телом, которое должно превосходить совершенство. Она приходила в сознание только дважды после того рокового столкновения с Адамом. В те краткие моменты она не хотела жить без своей приемной дочери Евы и просила Виктора освободить ее от мучений. Ее сердце продолжает биться без ее собственного согласия. Она живет исключительно благодаря хитроумным медицинским аппаратам Морденхейма. Даже если он и мог бы наполнить ее глаза жизнью снова, вряд ли бы он увидел свою Элис за ними. Вместо нее, он созерцал бы существо, еще более ужасное, чем то кем стал его первый эксперимент. Но Виктор слеп ко всему этому, как и слеп к тому, что все его эксперименты обречены на провал.

Без вмешательства богов, которые отвергли его, Виктор никогда снова не сможет возродить к жизни безжизненное тело. Возможно, некоторая его часть знает об этом. В своих бесконечных поисках совершенных частей и его вечном ожидании этого великолепного момента, он способен отрешаться от истины. Истина в том, что его работа обречена на провал, что Элис потеряна для него навсегда, и он такой же негодяй, как и убийца, который убил ее.

Бой: Доктор Морденхейм, навряд ли, начнет драку. Он хирург и не имеет никаких навыков в обращении с оружием. Однако его связь с монстром дает ему странную защитную способность. Он не может умереть, если монстр живой. Фактически он имеет те же хиты, что и монстр, и его тело способно регенерироваться от самого маленького кусочка плоти. В то же время, боль от его ран ощущает сам монстр. Если тело Морденхейма уничтожено полностью, его дух отыщет новый свежий труп другого мужчины. В пределах недели, новое тело изменится так, что будет выглядеть точно так же, как и доктор Морденхейм.

Из Дневника Виктора Морденхейма.

19 ноября '02. Это пришло ко мне вчерашней ночью, тайна всех тайн, как восстановить жизнь в слабой, безвольной, мертвой оболочке, и заставить ее дышать и ходить среди нас. Но видение было скрытым, затемненным. Я увидел сердце его, но не знал, как заставить его биться.

31 января ’06. Снова видение посещает меня. В те немногие часы сна я делаю это возможным каждую ночь. Это приходит ко мне, умоляя меня снять завесу, скрывающую это, этот саван, который прилип к нему, как глупая мать пытается оградить своего сына от его судьбы. Видение остается со мной и в те часы, когда я бодрствую. Я знаю, что я должен забросить все другие занятия, и вывести эту тайну в свет. Это моя обязанность, мой удел, потому что я один имею способности и интеллект, чтобы принести этот самый из великих даров человечеству.

12 марта ’10. Элис, моя дорогая жена, уехала. Я отправил ее погостить у своих кузин в Фурчтенберге (Furchtenberg), несмотря на ее протесты. Так будет лучше. Теперь никто и ничто не сможет отвлечь меня. Работая каждый день, я подхожу ближе к этому, работая каждую ночь я подбираюсь еще ближе. Я теперь больше не сомневаюсь. Приближается гроза, большая темная гроза. Я должен подготовиться, чтобы встретить ее.

6 ноября ’15. В течение 13 лет я неустанно трудился, посвящая всего себя этому делу. Я провел тысячи экспериментов, вскрытия, вивисекции, инъекции, сначала с мышами, затем с кроликами, потом с собаками, и, наконец, с людьми. Теперь, наконец, я получил ответ. Я один полностью понимаю сложные электрохимические изменения, происходящие в крошечных частичках клетки. Я опьянен этим знанием! Я один знаю секрет пробуждения этих изменений в единственной клетке плоти трупа. Я один могу дать, как говорится, «искру жизни» безвольной омертвелой ткани, искру, которая распространится от клетки к клетки, как огонь распространяется по выжженной солнцем равнине.

Сегодня ночью, на самом пике грозы, когда настало время, и было приготовлено тело, я сделал это. Я создал жизнь! Он собран из самых лучших частей. Его руки сильнее, чем руки Геркулеса, его ноги быстрее, чем ноги Гермеса. Его лицо покажется кому-нибудь нелепым, но по мне, оно более красивое, чем лицо Аполлона. Я назову его Адамом. Это мой шедевр, мое создание, мой мужественный сын. Какие чудеса ждут нас впереди!

13 ноября ’15. Как я и подозревал его разум, как чистый лист. Я сформирую его, как отец формирует разум своего ребенка. Я хотел поделиться своей радостью со своей любимой Элис, сделать моего ребенка, ребенка моего разума, также и ее собственным ребенком. Я послал за ней, и она вернулась. Ясно, что Адам обожает ее. Но она боится его. Она заявила, что она осталась здесь только потому, чтобы «защитить человека, которого она когда-то знала». Я лучше, чем тот человек, которого она знала! Она ведет себя как взбалмошная сумасшедшая дамочка, умоляя меня, чтобы я уничтожил его. Я отослал бы ее обратно, если бы ее лицо не было так дорого мне. Но я знаю, пройдет время, и у нее рассеются ее безумные страхи, она будет испытывать такой же трепет, что и я когда вижу, как прогрессирует Адам. Чтобы хоть как-то успокоить ее, я держу его запертым в башенных комнатах поблизости от своей лаборатории.

17 февраля ’16. Он превзошел все мои ожидания. В течение недель он перестал быть простодушным, недалеким существом, а к настоящему времени, он достиг уровня знаний, которого некоторые люди никогда не достигают. Его индивидуальность становится отчетливее; он желает быть самим собой. Все же его разум все еще детский. Его интеллектуальный прогресс намного превосходит его социальное развитие. Он, кажется, лишен любых понятий морали. Элис утверждает, что он злой, но это ерунда. Она просто боится, однажды ночью, он внезапно появился около ее кровати, невинно глядя на нее через прикроватную занавеску. Само знание не является злом, он сейчас имеет просто знание без опыта в общении и потребностях социальных взаимодействий.

28 февраля ’17. Он все еще ребенок, хотя и гениальный, но кое-что изменилось. Временами, когда я внимательно смотрю на него, мне кажется что это человек старше, чем я сам. Такое впечатление, что душа незнакомца нашла пристанище в теле моей конструкции. Я должен сам отрешиться от эмоций, чтобы приняться за истинную проблему, его незрелости.

12 марта ’17. Я не могу его вывести в мир, поэтому я мир принес к нему. Я нашел приятеля для Адама. Она великолепна, подкидыш, ребенок 7-ми лет без семьи, кроме нашей. Она лежала в переулке в деревне, на краю смерти. Я спас ее, а Элис позаботилась о том, чтобы она выздоровела. Какая трансформация! Кто мог знать, что под грязной, истрепанной маленькой нищенкой, которую я вытащил с улицы, скрывается ангел с блестящими белокурыми волосами и темными, искрящими глазами, способными растопить самое холодное сердце. Сможет ли она помочь, вселить добродетель в нашего Адама? Элис просит меня не показывать ее ему, утверждая, что это небезопасно. Она угрожает бросить меня, если я так сделаю. Но я знаю, она так не сделает. Конечно же, я приму все необходимые предосторожности, и никогда не оставлю их без присмотра. Я буду тщательно присматривать за ними, наблюдая прогресс Адама. Я назвал девочку Евой.

2 апреля ’17. Погода ведет себя подозрительно. В течение двух дней наш замок был укутан плотным туманом. Днем, свет жутко-серый. Ночи стали еще темнее. Вчера вечером я на мгновение вышел наружу, но не увидел ничего, дальше своих кончиков пальцев. Все, что было вокруг, так это лишь звук воды, капающий с деревьев. Сегодня туманы кажется светлее. Завтра возможно они совсем рассеются. Кажется, они как-то влияют на Адама. Он взволнован, я слышал, как он постоянно ходит по своей комнате.

4 апреля ’17. Ад обрушился на нас. Прошлой ночью я проснулся от криков. Они шли из комнаты Евы, эхом раздаваясь через обширный холл, отделяющий ее комнату от нашей. Я помчался туда и обнаружил Элис, лежащую около пустой кровати, ее тело было разбито и искалечено. Лицо было наряжено от боли, а широко открытые глаза уставились на угол комнаты. Евы не было.

Затем я увидел Адама, его глаза были наполнены яростью. Он вышел из тени. Он держал маленький клочок ткани, изодранное белое белье, с кружевом, покрытом красными пятнами. Это были кружева от ночнушки Евы. Я ринулся на него. Он увернулся. Вместо того чтобы попасть по его крупной массивной фигуре, мой кулак прорезал пустоту. Не удержавшись, я потерял равновесие и упал на пол. Я видел, как он прыгнул в открытое

окно, несмотря на то, что комната, в которой мы были, находилось на третьем этаже. Я поднялся к окну и пораженный смотрел, как его темная фигура исчезает в туманах.

9 апреля '17. Я не спал уже несколько суток. Элис сегодня на мгновение очнулось, зовя Еву. Я ввел ей успокоительное, чтобы она не поняла своего состояния.

27 апреля '17. Сегодня я должен ампутировать еще одну часть ее тела, чтобы спасти остальное. Мало что осталось от моей любимой Элис, но все же, благодаря моей постоянной заботы, она живет. Я не отлучался из замка уже несколько недель, я не знаю, что произошло с Евой. Правда слишком ужасна, чтобы о ней задумываться. Адам ушел навсегда, и в этом я уверен. Меня не волнует, что станет с ним. Другая цель поглотила теперь меня. Элис должна быть восстановлена.

Бессменное дежурство, кажется, воздействует на мое зрение. Ландшафт снаружи выглядит нечетким и странным. Сегодня я должен покинуть замок, чтобы начать страшные поиски. Только совершенное тело меня удовлетворит. Оно будет последним строительством архитектора плоти. Но я не буду отдыхать, до тех пор, пока не сделаю это. Я должен искупить те несчастья, которые обрушились на нее из-за меня.

МОНСТР МОРДЕНХЕЙМА, «АДАМ» (MORDENHEIM'S MONSTER, "ADAM")

Лорд Ламордии, Хаотично Злой

AC	10 или доспехи	Str	20
Движение	15	Dex	17
Level/Hit Dice	12	Con	20
HP	55	Int	16
THAC0	9 (6 с оружием)	Wis	12
Количество атак	2	Cha	2
Damage	2-16 (+8 с оружием)		
Спецатаки	нет		
Спецзащита	+1 магическое оружие, чтобы поразить		

Магическая Устойчивость – 25%

Монстр Адам – создание из частей тела от различных человеческих трупов. Каждая в отдельности совершенна, но вместе это составляет ужасный гротеск. Большие безобразные шрамы расходятся по всему его телу и лицу, подобно линиям извращенной мозаики. Это большой, чрезвычайно сильный мужчина ростом выше семи футов.

Под тонкой серо-бледной кожей Адама вырисовываются рельеф мускулов и артерий. На голове копна черных длинных волос, доходящих до плеч, по краям глаз и рта сморщенная синеватая кожа. Прямые тонкие губы черного цвета обрамляют великолепные жемчужно белые зубы. Маленькие водянистые голубые глаза кажутся слишком маленькими для глазниц; веки, все в шрамах, закрывают их, глазные яблоки, кажется, свободно закреплены.

Предыстория: Доктор Виктор Морденхейм создал Адама. Из вызывающих ужас частей, это описано в выдержках дневника доктора и предыстории Виктора Морденхейма выше. Ночью, в которую Адам сбежал в туманы, после того как он изуродовал жену Морденхейма и породил причину исчезновения маленькой девочки, Евы, он стал истинным лордом Ламордии. Земля приветствовала его.

Текущее состояние: Как самое сильное создание в своем домейне, Адам имеет полный контроль в пределах его границ. Но он не является политическим лидером Ламордии. Барон фон Аубрекер, представитель местной аристократии, является видимым правителем Ламордии. Барон и местные жители в Ламордии верят, что история их земли уходит далеко назад к началу времени. Но пока Адам и доктор Морденхейм не стали частью Равенлофта, Ламордия не существовала в Демиплане.

Монстр живет как отшельник, обычно пребывая в пещере на острове Агонии. Он иммунен к холоду и ему нужно немного пищи и воды, чтобы поддерживать себя. Следовательно, он может жить, как дикое свободное животное. Однако он не хочет быть зверем, он хочет быть человеком. Он ожесточен и расстроен, и иногда он срывается, сдерживаемые эмоции выплескиваются в насилие и злые деяния.

Адам ненавидит доктора Морденхейма, но не может превозмочь себя, чтобы навредить ему. Земля связала их вместе, и телом и духом. Монстр чувствует физическую боль доктора, а тот в свою очередь, разделяет вечные муки монстра.

Бой: Как истинный Лорд Ламордии, Адам получил много сил от самой Земли. Он иммунен к естественному холоду и электричеству, но переносит половину повреждений от волшебных нападений этого типа. Другие разрушающие заклинания действуют на него обычно. Он поглощает заклинания, которые не порождают непосредственное разрушение, используя их энергию для восстановления своего здоровья (1 хит за каждый уровень заклинания). Адаму также невозможно нанести повреждение нормальным оружием или физической силой. Только магическое оружие может нанести ему повреждение.

Монстр не похож ни на обычного голема из плоти, ни на громоздкого болвана с прикрепленной шеей. Он чрезвычайно ловок, быстр и умен, использует ландшафт земли для своего преимущества. Он существо, привыкшее к выживанию за гранью человеческих возможностей, и поэтому он может отступить, если опасность велика, используя ландшафт земли, для того чтобы спрятаться, уйти в тень. Время не играет роли для Адама, он всегда может вернуться, чтобы вступить в бой в следующий день.

Монстр предпочитает партизанскую тактику прямым нападениям. Подобно вору он может скрываться в тенях и двигаться тихо с вероятностью 80%. Также он может обнаружить шум и подниматься на стены с тем же самым шансом на успех. Если он двигается тихо, его скорость передвижения уменьшена в два раза. Если его магическое сопротивление блокирует заклинание противника, он может притвориться, что заклинание сработало. Используя эту хитрость, он может выбрать позицию для неожиданного нападения или бегства. Он имеет 50% шанс узнать, какое именно заклинание было использовано против него.

Адам сильно связан со своим творцом, доктором Морденхеймом. Он может чувствовать любую боль, причиненную доктору, хотя это и не затрагивает его боевых способностей.

ПЕТРОВНА, ЯГНО (PETROVNA, YAGNO)

Лорд Г'Хенны, Жрец 11-го уровня, Законно Злой

AC	10 или доспехи	Str	13
Движение	12	Dex	11
Level/Hit Dice	11	Con	14
HP	45	Int	12
THAC0	20	Wis	15
Количество атак	1	Cha	18
Damage	оружием		
Спецатаки	ядовитое прикосновение (смотри ниже)		
Спецзащита	смотри ниже		

Магическая Устойчивость – нет

У Ягно длинное узкое лицо с чертами, которые выглядят скорее тонкими линиями, чем объемными проявлениями. Он обычно прищуривает глаза, которые кажутся розовыми, из-за того, что налиты кровью. Его тонкие губы растягиваются в плоскую, широкую ужимку.

Ягно всегда носит жреческую сутану. У него есть много различных таких одежд. Обычно он носит красные или оранжевые шелковые одеяния, подобно другому духовенству в Г'Хенне. Обтягивающий капюшон отставляет видимым только его лицо. Наверху капюшона он носит шапку со странными жесткими складками, подобно гребню. Плетеный шнур, нанизанный бусинками идет с его левого плеча и проходит под правой рукой, подобно перевязи. Самые маленькие бусинки – человеческие зубы.

Предыстория: Семейство Петровна проживала в Баровии, когда регион стал частью демиплана Равенлофта. Некоторые из них были похоронены в Замке Равенлофт. Другие смогли выжить в течение нескольких поколений в горах, далеко от злого замка. Изоляция привела к кровосмесительным бракам и вырождению.

Ягно родился в 674-ом году. Даже еще ребенком, его семья считала его «неправильным» Его братья били его и оскорбляли. Один, прячась в углах, Ягно болтал с вымышленными людьми, трясясь от страха перед вымышленными зверями. В возрасте 22-ух лет, он построил алтарь в пещере и начал совершать там жертвоприношения животными. В 27 лет, он попытался проделать то же самое с новорожденным ребенком своей сестры. Семья Петровна преследовала его до Тумана. Равенлофт приветствовал Ягно и создал для него землю, в которой он мог продолжать то, что делал в Баровии, поклоняться ложному богу, которого создал сам.

Текущее состояние: Ягно верит, что он общается с могущественным существом, называемом Жакатой. Весь его домейн выстроен вокруг поклонения этого ложного бога.

Бой: Ягно – жрец Жакаты 11-го уровня и мастер кинжала. (Жаката не реален; Равенлофт предоставляет Петровне его заклинания). Его сферы – общая (*all*), очарования (*charm*), боевая (*combat*), элементальная (*elemental*), целительная (*healing* – только реверсивные заклинания) и вызова (*summoning*). Он имеет специальную способность, которая позволяет ему превращать гуманоида в монгрелмена (смотри Monstrous Compendium 2). Он может это делать три раза в день, просто проведя своими пальцами от своего виска к груди жертвы. Нет никакого спасброска. Ягно может полностью изменить процесс в любое время другим прикосновением. Но он никогда такого не делает. Единственный способ, которым может быть восстановлена жертва, это при помощи заклинания полиморфа другого (*polymorth other*) или снятия проклятия во время ветреной бури. К этому времени, он преобразовывал только уроженцев Равенлофта таким способом. Предполагается, что он не может преобразовывать пришельцев из других реальностей с тем же самым успехом.

Голос Ягно очаровывает. Когда он говорит, любой, кто его слушает в течение 10 минут и больше должен сделать спасбросок против заклинаний или стать преданным ему и Жакате. Когда проходят сутки, другой спасбросок может помочь сломать очарование (charm). Очарование помогает Ягно обеспечивать преданность своих последователей.

РЕНЬЕ, ЖАКЛИН (RENIER, JACQUELINE)

Лорд Ришмулье, Веркрыса, Хаотично Злая

AC	10 (6 в форме крысы)	Str	11
Движение	12	Dex	16
Level/Hit Dice	3+1	Con	15
HP	16	Int	15
THAC0	17	Wis	9
Количество атак	1	Cha	17
Damage	оружием		
Спецатаки	неожиданность		
Спецзащита	серебряным или магическим оружием +1 или выше может быть повреждена		

Магическая Устойчивость – нет

Жаклин – веркрыса, прекрасная, но зловещая в человеческой форме, имеет лишь слабые намеки на крысиные черты лица. У нее черные гладкие волосы, глаза зеленые, с золотыми пятнышками. Она предпочитает одеваться просто, избегая экстравагантности.

Предыстория: Жаклин была маленькой девочкой, когда ее семья обнаружила портал в Равенлофт. Толпа собак и бдительных мечников преследовали их в коллекторах под городом. В отчаянии, семейство убегало все глубже в лабиринт запрещенных, неизведанных катакомб. Собачий лай и рев преследователей семейства веркрыс эхом отражался ото всех стен лабиринта. Наконец, семья Ренье была загнана в угол. Перед ними была неминуемая смерть

от пылающего меча. Позади, в открытом подвале, находился странный портал, заполненный Туманами. Они выбрали Туманы.

Семейство вошло в Равенлофт на границе Фалковнии. Они быстро обустроились в проходах под городом Силбервас. Много лет спустя, Дракову надоели кражи и убийства веркрыс. Он направил большой экспедиционный отряд в коллекторы. Его люди убивали всех кого они находили в коллекторах, будь то тварь или человек. Некоторые из веркрыс выбрались из подземных туннелей и сбежали в сельскую местность. Семья Ренье были среди них. Но Драков ожидал такой поворот событий, его всадники были готовы. Ренье сбежали в Туманы, преследуемые конными всадниками. В нескольких шагах позади них раздавался цокот копыт, когда Туманы окутали их.

Туманы открыли новые земли для ее и ее семейства. Дед Жаклин, Клод стал лордом Ришмулье. Семья обнаружила землю, которая им полностью подходила. Она казалась, наполнена городами и коллекторами. Жаклин была темной, сияющей звездой, хорошо обученной своим злым отцом. В 726 году она убила его и захватила контроль над домейном. С тех пор население ее страны выросло за счет прибывающих беженцев из других земель.

Текущее состояние: Жаклин – властная, подлая, склонная к махинациям натура. Она упивается своей животной природой. В брачный период, крысы похотливые существа, и Жаклин не является исключением. В Равенлофте ее проклятие состоит в том, что она всякий раз автоматически превращается в форму человека-крысы, когда встречается с тем, кого она любит. Обычно это не затронуло бы ее, веркрысы почти никогда не связывают себя узами любви и брака. Но проклятие Жаклин заставило ее влюбиться. Она страстно увлеклась человеческим мужчиной по имени Генри Ду-Бойс (Henri Du-Bois). После ее последней неудачной попытки превратить его в своего раба веркрыса, его местонахождение неизвестно.

Бой: Жаклин имеет все обычные силы, которые приписываются веркрысам. Кроме того, она может стать отвратительно пахнущим туманом по желанию. В человеческой форме, она совсем не пахнет вонью коллекторов, так же, как и не воняют все члены ее семейства. Если раны ее доводят до точки смерти, она автоматически принимает газообразную форму и сбегает. В этой форме она восстанавливает по 1 хиту в день. Она остается в газообразном состоянии, до тех пор, пока ее хиты не поднимутся выше 0.

Независимо от ее формы, Лорд Ренье может подниматься по любой поверхности, включая стекло. Она даже может ползать по потолку. Когда она не в человеческой форме, Жаклин может прогрызть практически любой материал за определенное время. Любой, кого она кусает, имеет увеличенный в 10 раз шанс (10% за каждый потерянный хит) стать веркрысом под ее контролем.

ТИМОФИ, АЛЬФРЕД (TIMOTHY, ALFRED)

Лорд Вербрека, Вервольф и Жрец 6-го уровня, Законно Злой

AC	10 (5)	Str	10 (16)
Движение	12 (15)	Dex	12 (15)
Level/Hit Dice	6	Con	14 (18)
HP	35	Int	12
THAC0	18 (15)	Wis	18
Количество атак	1	Cha	14
Damage	2-8 (2d4)		
Спецатаки	неожиданность		
Спецзащита	серебряным или магическим оружием +1 или выше может быть поврежден		

Магическая Устойчивость – 25%

В человеческой форме, Тимофи – молодой человек, выглядящий немного хилым. Внешность обманчива, поскольку в форме вервольфа, Тимофи далеко не слабак. В каждой форме он носит золотое ожерелье с небольшим кулоном в форме полумесяца луны.

Предыстория: Альфред – сын Натана Тимофи, лорда Аркандейла и речного торговца. Альфред считает, что его отец чрезмерно терпим к людям. К тому же он завидовал могуществу своего отца. Лорд Натан уделял ему немного внимания. Альфред покинул Аркандейл юношей. Некоторое время, он бродил по землям Равенлофта, ища свою судьбу и предназначение, так же, как и его отец делал это до него

Одной ночью, после многочасовой резни овец, его жизнь изменилась. Насытившегося и сонного Альфреда легко схватили суеверные горожане. Они собирались его заживо сжечь, когда табор цыган появился на сцене. Цыгане выкупили Альфреда. Их предводительница согласилась освободить его, если он поклянется предоставлять безопасный проход любым цыганам, которых повстречает за всю свою оставшуюся жизнь. Он согласился. Цыганка предсказала его судьбу, зная все прекрасно. Когда Тимофи решил испытать судьбу и двинулся, чтобы напасть на нее, он обнаружил себя охваченным Туманами Равенлофта. Он стал Лордом Вербрека.

Текущее состояние: Альфред презирает свою человеческую форму, считая, что его звериная природа божественна. Он первосвященник волчьего бога. Первоначально вдохновленный рассказами жителей Аркандейла, Альфред пришел к тому, что он может говорить с волчьим богом. Когда Вербрек открылся перед ним, его мечты стали реальностью.

Альфред ненавидит всех разумных существ кроме вервольфов и страшных волков. Они являются богохульными язычниками согласно вероучению его волчьего бога. Он только терпит цыган из-за своего долга перед ними. По правде сказать, он терпит их из страха перед ими силами.

Бой: Альфред полностью соответствует обычному вервольфу со всеми их способностями. Однако он имеет некоторые особенности. Он имеет 25% сопротивляемость ко всей магии. Также он жрец 6-го уровня волчьего бога. Его сферы: Общая (*All*), Животная (*Animal*), Обаяния (*Charm*), Предсказаний (*Divination*), Растений (*Plant*) и Вызова (*Summoning*). Из-за своего высокого показателя мудрости каждый день он может использовать 5 заклинаний 1-го уровня, 5 заклинаний 2-го уровня и 3 заклинания третьего. Заклинания Тимофи подвержены изменениям, показанным

в Главе 9. Это происходит потому, что волчий бог предоставляет ему заклинания, а не Темные силы Равенлофта. (Если бы Равенлофт предоставлял ему заклинания, то они вероятно бы работали без штрафов).

Когда луна поднимается на небе, Альфред может использовать темную тень как дверь измерения (dimension door) к любому другому месту лунной тени в пределах диапазона. Эта способность ему предоставлена Равенлофтом и не затрагивает число заклинаний, которое он может использовать каждый день.

ТИМОФИ, НАТАН (TIMOTHY, NATHAN)

Лорд Аркандейла, Вервольф, Хаотично Злой

AC	10 (5)	Str	15 (18/25)
Движение	12 (15)	Dex	13 (17)
Level/Hit Dice	5+4	Con	13 (19)
HP	40	Int	16
THAC0	15	Wis	12
Количество атак	1	Cha	12
Damage	2-8 (2d4) или оружием		
Спецатаки	неожиданность		
Спецзащита	только магическим оружием +1 или выше может быть поврежден		

Магическая Устойчивость – нет

У Натана вьющиеся, черные волосы, густая борода и зловещая, хищная улыбка. Он в зрелом возрасте, среднего роста и телосложения. Как вервольф он может принимать форму человека, человека-волка или страшного волка. Числа в круглых скобках выше отражают его форму человека-волка.

Он редко одевается в праздничные одежды, предпочитая простую одежду моряка или капитана речной шхуны. Его руки покрыты мозолями, а лицо загорело от работы на солнце. Он всегда носит с собой кинжал, используя его чаще как инструмент, чем как оружие.

Предыстория: Натан Тимофи – сын Йовина Тимофи (Eowin Timothy), могущественного вервольфа, все еще живущего в Морденте. Юношей, Натан имел невероятную страсть к путешествиям. Продолжая постоянно двигаться, он верил, что путешествуя из одной земли в другую, он так или иначе сможет покинуть демиплан. За собой он оставлял след из трупов. Через несколько лет, когда уже не осталось мест, которые он бы не исследовал и в которых он бы не наследил, он вошел в Туманы Равенлофта. Тогда сформировался Аркандейл, и он стал его лордом.

Текущее состояние: Натан проницательный, хитрый и бессердечный. Неспособный покинуть Аркандейл, он вынужден удовлетворять свою страсть к перемене мест, проплывая вверх и вниз по реке Мусарде. (На самом деле, ему трудно покинуть реку самому, смотри «Бой» ниже). По его собственному распоряжению, никакая другая лодка не может путешествовать в безопасности по реке. Вервольфы нападают на любое другое судно. Это позволяет Натану устанавливать высокую плату за перевозку груза через Аркандейл.

Бой: Натан имеет все обычные боевые способности вервольфа со следующими изменениями. Только магическое оружие может нанести ему повреждение, независимо от формы, в которой он находится. Серебро не имеет на нем никакого эффекта. Когда ранен, он может регенерировать 3 хита в раунд. Он не может регенерировать повреждения от яда или кислоты, хотя он получает премию +1 к своему спасброску против яда, из-за высокой Конституции. Подобно троллю, он может регенерировать хиты, даже если он теряет их все, что делает его очень трудным убить.

Равенлофт дал Натану большое могущество, но также и проклял его. Он должен проводить большую часть своей жизни на воде, ограниченной границами его собственного домейна. В лесах плотоядные животные испытывают острые ощущения на охоте. Натан слышит их возбужденный вой и чувствует, как скрежещут его кишки. Но он не может покинуть свою водную тюрьму. Каждый час, что он проводит не на воде, он теряет 1 хит. Когда его полные хиты падают до 0, он не умирает. Он находится в агонии до тез пор, пока кто-нибудь не отнесет его на реку Мусарде или на один из ее притоков. Когда-то он провалялся беспомощным в течение месяца, пока его слуга не обнаружил его тяжелое положение.

УБЕЛ, РАТИК (UBEL, RATIK)

Вор 9-го уровня и ревенант (revenant), Нейтральный

AC	10 или доспехи	Str	17
Движение	9	Dex	11
Level/Hit Dice	9	Con	18
HP	52	Int	14
THAC0	13	Wis	6
Количество атак	1	Cha	1
Damage	2-16 (2d8) или оружием		
Спецатаки	парализующий взгляд		
Спецзащита	смотри ниже		

Магическая Устойчивость – нет

Ратик – ревенант, жертва убийства, восставшая из могилы в качестве мстящего духа, который стремится уничтожить своего убийцу. Подобно остальным ревенантам, описанным в *Monstrous Compendium* FORGOTTEN REALMS *Appendix*, Ратик – нежить, выглядящий как призрачная версия своего тела после того, как оно перенесло некоторые разрушительные действия смерти.

Это худой мужчина, ростом около 5 футов и 9 дюймов, двигающийся с определенным изяществом. У Ратика видны лишь незначительные признаки разложения, на расстоянии он выглядит нормально. Вблизи наблюдатель может заметить, что его кожа неестественно бледна и почти прозрачна. Его плоть холодная и влажная на ощупь.

Запавшие глаза уныло смотрят из под тяжелых век. Большая часть его волос повыпадала, оставшиеся поседели добела. Его сопровождает аура печали, гнева и решимости.

Ратик носит свободную одежду, вся она черного цвета. Его черный капюшон может быть поднят так, что скроет его лицо в тени.

Предыстория: Ратик был искусным вором, орудовавшим в Ил Алуке, самом большом городе Равенлофта, столице Даркона. У него было много врагов, любой из них мог убить его. На него напали, когда он спал. Убийца остался неизвестным. Прежде чем он умер, Ратик успел разглядеть кусочек желтой ткани, возможно, это был шарф.

Текущее состояние: Ратик бродит по Равенлофту, как немертвое создание, ища своего убийцу. Желтая ткань – это его единственная ниточка. При жизни он был хаотично злым, но смерть изменила его мировоззрение до нейтрального. Давным-давно, жадность диктовала каждое его действие. Но теперь, он хочет только отомстить за свою смерть. Он почти не показывает никаких эмоций кроме случаев, когда узнает что-нибудь про человека, который убил его.

Ратик иногда может отклониться от своей миссии и быть вовлеченным в посторонние конфликты, но он всегда снова возвращается к своей миссии. Он может говорить, но делает это неохотно, предпочитая не иметь дел с живыми. Ратик верит, что он узнает убийцу, когда найдет его или ее.

Бой: Подобно остальным ревенантам, Ратик не может быть изгнан, воскрешен или возрожден. Обычно он нападает сомкнув свои руки на горле своей жертвы. Такое удушение причиняет 2d8 dam каждый раунд. Если Ратик смотрит в глаза своего убийцы, то тот человек должен сделать успешный спасбросок против заклинаний или застыть парализованным от ужаса на 2d4 раунда. (Только на его убийцу действует парализующий взгляд). Если Ратик расчленен, то отдельные части его тела будут действовать независимо так, как будто они управляются разумом Ратика. Его сила воли заставляет части тела воссоединяться. Магическое оружие и кислота могут расчленить его тело на части, но они не могут уничтожить его.

Равенлофт расширил силы Ратика намного дальше, чем таковые имеют его «родственники» в Забытых Царствах. Его тело не разлагается совсем. Даже если его тело будет полностью сожжено, его дух поселится в свежем близлежащем трупе, который унаследует все его способности. Он не может быть уничтожен, пока не отомстит за свое убийство.

В отличие от большинства ревенантов, Ратик сохранил все свои старые воровские навыки и имеет боевые способности, как 8 HD монстр. Числа, показанные выше, отражают его текущий статус как нежити. Его воровские навыки следующие:

Очистить Карманы 95 %	Открыть Замки 45 %	Найти / обезвредить ловушку 5 %
Двигаться Тихо 80 %	Скрыться В Тенях 75 %	Обнаружить Шум 25 %
Лазить по стенам 95 %	Читать Языкам 0 %	

ВАН РИЧТЕН, ДОКТОР РУДОЛЬФ (VAN RICHTEN, DR. RUDOLPH)

Вор 3-го уровня, Законно Добрый

AC	10 или доспехи	Str	11
Движение	12	Dex	16
Level/Hit Dice	3	Con	10
HP	11	Int	17
THAC0	19	Wis	16
Количество атак	1	Cha	13
Damage	оружием		
Спецатаки	нет		
Спецзащита	смотри ниже		

Магическая Устойчивость – нет

Доктор Ван Ричтен – мужчина среднего роста, маленький и худой. У него редкие короткие белые волосы, хорошо ухоженные. Он одевается очень опрятно. Он улыбается только одной стороной рта. Его живые глаза обычно имеют обнадеживающую искорку.

Предыстория: Родившись в Дарконе, Ван Ричтен был доктором, который лечил без применения магии. Больше полагаясь на травяные лекарства, он почти не занимался хирургией. Цыгане похитили его сына и вывезли мальчика из Даркона. Ван Ричтен преследовал их, делая все возможное, чтобы вернуть своего сына. (Пересечение границ Даркона не открыло никакого «истинного прошлого» Ван Ричтену. Даркон воздействует только на память персонажей, родившихся в другом месте).

В конце концов, Ван Ричтен нашел своего сына, точнее лишь то, что осталось от него. Цыгане продали мальчика вампиру в Ришмулье, который хотел юного, незапятнанного товарища. Только став нежитью, мальчик просил Ван Ричтена уничтожить его. Он рассказал своему отцу, как это сделать, и Ван Ричтен освободил своего сына от мучений.

Текущее состояние: Начав с уничтожения своего сына, Ван Ричтен начал охоту на вампиров и других сверхъестественных существ повсюду в Равенлофте. Он никогда не пытался уничтожить лорда любого домейна. Когда он не преследует какую-нибудь тварь, он возвращается в свой «Магазин трав» в Мордентшайре.

Доктор Ван Ричтен мудрый и хорошо образованный человек. Он знает очень много про сверхъестественных существ. Он не допустит, чтобы пострадал невинный человек, даже если для этого ему придется пожертвовать собой. К счастью, до настоящего времени ему не приходилось выбирать такое фатальное решение.

Бой: Ван Ричтен всегда имеет при себе святой символ, флакон со святой водой, небольшое зеркало, серебряный кинжал и деревянный кол. Когда он охотится на добычу, он имеет также при себе другие соответствующие предметы. Он редко противостоит своим противникам в прямом бою, предпочитая перехитрить злых существ, используя свойственные им слабости против них самих.

Из-за нужды и благодаря опыту, Ван Ричтен стал мастером в нескольких воровских хитростях. Его навыки показаны ниже. Счет чтения языков чрезвычайно высок благодаря его академической подготовке.

Очистить Карманы 15 %	Открыть Замки 40 %	Найти / обезвредить ловушку 65 %
Двигаться Тихо 10 %	Скрыться В Тенях 5 %	Обнаружить Шум 15 %
Лазить по стенам 60 %	Читать Языкам 70 %	

ВОРИШКОВА, НАТАЛЬЯ (VHORISHKOVA, NATALIA)

Вервольф, Хаотично Злая

AC	10 (5)	Str	17
Движение	12 (15)	Dex	17
Level/Hit Dice	4+3	Con	18
HP	23	Int	12
THAC0	17	Wis	8
Количество атак	1	Cha	14
Damage	2-8 (2d4)		
Спецатаки	неожиданность		
Спецзащита	может быть повреждена только серебряным или магическим +1 или выше оружием		

Магическая Устойчивость – нет

Наталья – странствующий вервольф. В человеческой форме у нее короткие темно-каштановые волосы, черные глаза с густыми бровями и полные красные губы. У нее острые четко очерченные черты лица, что делают ее еще привлекательней. На вид ей за двадцать.

У нее разнообразная экипировка, специально подобранная, чтобы не ограничивать движение и чтобы могла быть быстра снята. В диком лесу она носит минимум одежды, если вообще ее носит, для того чтобы облегчить свою волчью трансформацию.

Предыстория: Наталья родилась в Аркандэйле. Так же, как и ее мать и отец, она истинный вервольф. Они предпочитали жить в тени человеческого общества, убивая в тайне, избегая цивилизации. Наталья захотела выйти на свет и наслаждаться своей силой.

Она покинула свою семью, чтобы путешествовать по землям Равенлофта. Наталья вела себя смело и нагло. Она убивала тогда, когда ей захотелось, в любом месте она могла это сделать, не принимая во внимания обстоятельства. Она могла превратиться в волка средь бела дня на оживленной улице. Схватив близлежащего бродягу, она любила полакомиться своим ужасным обедом прямо на мостовой, совсем не боясь, что кто-то ее может остановить.

Текущее состояние: Недавно, Наталья столкнулась с доктором Ван Ричтеном, кто почти уничтожил ее. Теперь Наталья стала более осторожна, хотя все еще ведет себе более смелее, чем учили ее быть родители. Она скрывает свою звериную личину, но не скрывает останки тех, кого убивает. Она избегает Аркандейла и не имеет никакого желания вернуться к своему семейству.

Наталья постоянно ищет новые переживания и ощущения, влекомая интенсивной отчаянной потребностью испытать все, что не понимает. Кровь и боль возбуждают ее. Даже ее собственная боль иногда возбуждает ее. Как женщина, она таинственна и чувственна. Она легко соблазняет глупых мужчин в удаленные места, где она может поиграть с ними прежде, чем нанести фатальный удар. Большее количество удовольствия она получает от соблазнения разумных жертв.

Бой: Наталья имеет все обычные способности вервольфа. Если она почувствует, что ее преследуют, она может создать несколько вервольфов для помощи себе. Она становится хозяином таких заболевших жертв, и они полностью подвластны ей. Как только опасность позади, она бросает их.

ФОН ЗАРОВИЧ, СТРАД (VON ZAROVICH, STRAHD)

Лорд Баровии, Некромант 16-го уровня, Вампир, Законно Злой

AC	1 (-1 с плащом)	Str	18/76
Движение	12, Fl 18(C)	Dex	16
Level/Hit Dice	16/11+1	Con	17
HP	55	Int	18
THAC0	11 (8 с оружием)	Wis	17
Количество атак	1	Cha	16
Damage	5-10 (1d6+4) или оружием (+6 бонус от силы)		
Спецатаки	Иссушение энергии, заклинания, пристальный взгляд		
Спецзащита	смотри ниже		

Магическая Устойчивость – 15%

Страд высокий мужчина, ростом 6 футов 1 дюйм. У него худощавое тело, закаленное долгими годами боевых походов, которые он провел в качестве воина. У него вытянутое лицо, с резкими чертами лица и выдающимися скулами. У него темные, гипнотические глаза, подобно глубокому водоему с тонкими бликами красного света. Когда он возбужден или разгневан, глаза горят подобно раскаленным углям. Его кожа обычно бледная, но с каждым приемом «пищи» кровь приливает к его коже, и он сохраняет ее здоровый цвет в течение нескольких часов.

Когда он стал лордом Равенлофта, уши Равенлофта вытянулись, став остроконечными, подобно эльфийским. Деформация еле заметна, и он может легко замаскировать ее, зачесав волосы на их концы. Иногда он заявляет, что является полуэльфом, чтобы объяснить остроту своих ушей, но это неправда.

У него тонкие удлиненные пальцы с длинными острыми ногтями. Если он желает скрыть свои ногти, он носит мягкие серые перчатки из шерсти ягненка. Как и у большинства вампиров, его клыки не бросаются в глаза, если он не хочет сам показать их. Он может разговаривать и даже зевать без того, чтобы привлечь к себе неуместное влияние. Когда он возбужден или нападает, клыки удлиняются до тех пор, пока не начинают выступать над нижней губой.

Страд предпочитает носить черную одежду, с контрастами белого и красного цвета. Его стиль одежды выдержан в соответствии с тем, который обычно носила древняя баровийская знать. Единственное, что он носит из драгоценностей – это большой красный камень на тяжелой золотой цепи вокруг шеи.

Предыстория: Страд назвал сам себя «первым вампиром». Это утверждение кажется маловероятным, поскольку уж слишком широко разнообразие и распространение этих существ. Но он, конечно же, первый вампир в Равенлофте. Его история началась давно. Полные детали записаны в Томе Страда, который показан в Главе 2. Здесь же мы только суммируем эту историю.

Когда он был живым человеком, Страд был знатным воином, который раньше был добродетельным и справедливым. Его армии прогремели по всей земле, объединяя много стран. Годы войны, и сопутствующей с ней смерти медленно изменяли его. Он ожесточился, юность прошла стороной, он стал все чаще размышлять о смерти. Страд обосновался в землях Баровии, в мире теперь уже давно забытом. Он со своей семьей сделали своим домом замок над пропастью, замок, который назывался Равенлофт. Страд правил Баровией железным кулаком. Его слово было закон. Не подчиняющихся он размалывал в порошок. Но тогда он еще не был частью демиплана Равенлофт.

Самый младший брат Страда, Сергей обручился с Татьяной, с девушкой из долины. Страд любил ее сам и не мог допустить того, чтобы любой другой человек, даже его собственный брат, обладал бы ее. Столь сильна была эта страсть, что он заключил договор с темной силой, Страд говорит, что с самой Смертью. Он скрепил договор, убив своего собственного брата за несколько часов перед свадьбой. Страд стал нежитью. По Баровийскому календарю это была весна 351 года.

Татьяна оттолкнула его, и он погнался за нее, преследуя ее, пока она не упала со стен замка. Замковая стража, зная его злое состояние, попыталась убить графа. Но они не смогли. Он стал нежитью, вампиром. В ту ночь он убил большинство свадебных гостей и многих из обслуги замка.

Не известно точно, как или почему, Баровия вступила в демиплан ужаса. Было ли это договором Страда, или из-за убийственной резни, или же это проклятье самой земли Баровии. Возможно, это произошло по всем этим трем причинам. Так или иначе, но Баровия вступила в демиплан и стала ее первым домейном. Как и замок Страда, демиплан стал называться Равенлофт. (Чтобы избежать путаницы, замок всегда будет упоминаться как замок Равенлофт, а просто «Равенлофт» означает демиплан).

В то время земля изменилась, чтобы отразить полнее Страда и его проклятие. Баровия расширилась, затянув несколько долин в Балинокских Горах. Кольцо удушливого тумана окружило деревню Баровия и Замок Равенлофт. Контроль страда над существами Баровии очень сильно вырос. Он стал истинным лордом Баровии.

До своего падения, Страд был магом посредственного навыка. Теперь он посвятил себя смерти, став могущественным некромантом. У него было немного возможностей убить время, будучи пойманным в ловушку демипланом. Он исследовал пути смерти, узнавая про свою вампирическую природу и силы.

В 470 году, табор цыган во главе с Мадам Евой вошел в Баровию. Она и ее племя имели естественное сопротивление Силам земли, и Страда это вызвало благовейный страх. Ева и Страд заключили соглашение. Страд гарантировал им безопасность (от самого себя), а цыгане согласились отыскать портал, который выпустил бы его из демиплана. Страд дал Мадам Еве формулу микстуры, которая противодействует эффектам смертельного тумана.

В 542 году, лич Азалин вступил в Равенлофт. (Для большего количества деталей смотри «Азалин» выше). Неохотно он согласился служить лорду вампиру. Страд потребовал две вещи от лича: то, чтобы он обучил его великой магии, которой владел сам и то, чтобы тот использовал свои силы, чтобы найти выход из Равенлофта. После нескольких лет экспериментирования, Азалин сумел перенести себя и Страда в Мордент. Они полагали, что им удалось сбежать на Материальный план. Но Мордент тогда сам стал частью их так хорошо знакомой тюрьмы, частью демиплана Равенлофта. Это был 579 год. Ни Страд, ни Азалин не могут вспомнить то, что происходило с ними в Морденте, это было как туманный сон для них. Согласно легендам, они оказались переплетенными с экспериментами алхимика, который изобрел магический аппарат, который мог разделять и перемещать души.

Со временем, Азалин стал Лордом Дракона. Прошли годы, а Баровия по-прежнему стоит. Оригинальный Баровийский календарь по-прежнему отмечает течение времени в демиплане. Не многое изменилось с тех пор, включая и самого Страда. Только цыгане могут входить и покидать Баровию благополучно; их договор со Страдом по-прежнему в силе. К великому сожалению Страда, сам он никогда не может покинуть Баровию.

Текущее состояние: Страд безжалостный, холодный, расчетливый гений. Все что он делает, ведет к некоторой окончательной цели. Страд никогда не берет ничего по номинальной стоимости. У него всегда, для любой ситуации есть план для непредвиденного обстоятельства (или два). Будучи нежитью, время ничего не значит для него. У него больше терпения, чем у любого смертного. Когда отыгрываете страда, никогда не позволяйте ему давать подсказки или ключи для противников. Он всегда играет с картами, скрытыми за пазухой. Его планы включают все, что игроки могли бы придумать.

У него есть только две слабости. Он настолько был могущественен в течение долгого времени, что недооценивает способности обычных людей. Он эгоцентричен, но он не позволяет дурацкой гордости подвергнуть самого себя опасности. Он без всяких сожалений о чести отступит перед противником, если это ему надо. Вторая его слабость, самая большая – его вечная любовь к Татьяне. После того, как она упала в пропасть, ее тело никогда не было найдено. Всегда, через некоторые определенные годы, в Баровии появлялась одна женщина, которая настолько походила на нее, что могла быть только перевоплощением Татьяны. Обнаружить такую женщину и завоевать ее любовь – в этом состоит навязчивая идея Страда.

Страд сделал бы все, чтобы получить обратно Татьяну. Но он не будет ради нее действовать вслепую или по-идиотски, он предпочитает расчетливый риск. Она – единственное, что может вызвать эмоции в его душе.

Страд поддерживает отношения с цыганами и некоторыми другими лордами в Равенлофте. Он обращается с ними, как с фигурами на шахматной доске, манипулируя ими, чтобы достичь своей цели. Цыгане для него – первичный

источник информации из других стран. Они также торгуют и делают закупки для него. Он нисколько не заботится о своих потомках, слугах и помощниках.

Демиплан дал Страду много сил. Например, он имеет карету, которая ездит по дорогам Баровии по его прихоти. Карета может ожидать и подбирать пассажиров или же выгружать их, хотя нет никакого кучера. Страд может ощущать присутствие мыслящих существ около кареты и знает на самом ли деле, они внутри его. Однако он не может читать их мысли или сообщить им что-нибудь. Дополнительные силы Страда детализированы ниже.

Бой: Страд практически непреодолимый противник. Он имеет все обычные способности вампира, типа иссушения уровней прикосновением, очарования (charm) взглядом и т.д. (Для детальной информации смотрите раздел, посвященный вампирам в первом томе Справочника Монстров). Будучи 384-ех летним вампиром, он значительно сильнее обычных представителей этого вида. Он иммунен к чесноку и зеркалам. (Он по-прежнему не отражается в зеркале, но простое наличие зеркала не беспокоит его). Любая жертва его очарования пристальным взглядом должна сделать спасбросок против обаяния со штрафом –3. Он может выдержать 10 раундов солнечного света без того, чтобы быть уничтоженным. Хотя 11 раунд уничтожил бы его.

Оружие должно иметь +2 или большее магическое очарование, чтобы быть способным нанести повреждение Страду. Когда он сам использует оружие, он не ограничен оружием, доступным его классу мага. Как вампир, он может владеть любым оружием. Со своей экстрасилой, он получает +3 премию к броскам атаки и +6 премию к броскам повреждения.

Страд имеет много различных типов помощников. Он может вызывать их к себе на помощь в любое время. Эти существа появляются через 2-12 (2d6) раундов. Он может призвать 10-100 (1d10 * 10) летучих мышей или крыс, или 3-18 (3d6) волков воргов. Летучие мыши не могут атаковать, но они мельтешатся, не дают нормально видеть, и мешают заклинателям. Также он может призвать 1-10 (1d10) зомби Страда или 2-10 (2d10) скелетов Страда.

Благодаря своей магии некромантии, страд создал других сильных помощников. Нежить, созданная Страдом имеет неприятную тенденцию, быть очень трудно изгоняемой (turn), обычно значение их изгнания больше, чем соответствовало бы их HD. Это дар темных сил Равенлофта.

Как хозяин вампир, Страд создал других вампиров, большинство из них женщины. У него есть привычка уничтожать этих слабых вампиров через год или около того. Он не может позволить слишком многим вампирам охотиться на его население или устраивать заговоры против него. Страд редко создает мужчин вампиров.

В отличие от других кровопийц своего вида, Страду не требуется разрешение войти в любой дом или строение в Баровии. В некотором смысле, Страд – земля; его связь настолько крепка, что он не нуждается ни в каких приглашениях, чтобы исследовать свой домейн.

Как лорд, он может управлять многими неодушевленными объектами в Баровии. Например, известно, что он может открывать и закрывать обои главные врата на старой Свалической дороге, просто думая об этом. В это время он может быть в любом месте Баровии. Подобную силу имеет он и к главному входу в Замок Равенлофт. Он может чувствовать, как через них проходит любое разумное существо. Однако как только такое существо прошло через врата, он теряет его след. Любой вошедший из Туманов, делает это без его ведома.

Вся степень власти Страда над объектами не известна. Может быть, что эти силы изменяются по прихоти некой темной Силы. С другой стороны, Страд может осуществлять такой контроль над всем своим непосредственным имуществом.

В течение дня, Страд впадает в кому и кажется полностью мертвым для всех обычных и магических проверок. Он может спать где-нибудь в Баровии и восстанавливать свои потерянные хиты. Он предпочитает гробы, но любое место, на котором можно отдохнуть, лишенное солнечного света запросто может подойти ему.

Сейчас Страд достиг 16-го уровня некроманта. При жизни он был просто магом 5-го уровня. Демиплан Равенлофта преобразовал его магические навыки к некромантским, и они очень сильно выросли. Как некромант, Страд может запоминать одно дополнительное заклинание на уровень, если оно принадлежит школе некромантии. Он получает +1 премию к спасброскам от заклинаний некромантии. С другой стороны, его враги переносят штраф –1 к спасброскам от любого заклинания некромантии, которое он использует.

Список заклинаний: Текст ниже показывает, сколько заклинаний Страд может запоминать в день, и список всех заклинаний в его спелбуках. Заклинания, отмеченные звездочкой, относятся к заклинаниям школы некромантии.

Уровень заклинаний	**Число**	**Премия некроманта**
1-5	5	1
6	3	1
7	2	1
8	1	1

1st level: *affect normal fires, burning hands, dancing lights, magic missile, shocking grasp, read magic, comprehend languages, hold portal, protection from good, unseen servant*

2nd level: *alter self, ESP, fog cloud, invisibility, knock, stinking cloud, vocalize, locate objects, spectral hand*, darkness 15' radius, fog cloud, knock*

3rd level: *explosive runes, dispel magic, feign death*, fireball, gust of wind, hold person, lightning bolt, tongues, vampiric touch*, nondetection*

4th level: *contagion*, detect scrying, dimension door, polymorph other, polymorph self, enervation*, ice storm, solid fog, wall of ice, wizard eye*

5th level: *animate dead", avoidance, pass wall, sending, summon shadow*, stone shape, telekinesis, teleport, magic jar*, wall of stone*

6th level: *control weather, death spell*, anti-magic shell, invisible stalker, guards and wards, stone to flesh, contingency*

7th level: *finger of death*, limited wish, spell turning, forcecage, delayed blast fireball*

8th level: *symbol, clone*, maze*

Страд всегда держит активированным заклинание непредвиденного обстоятельства (*contagion*). Оно установлено на то, что если он подвергнут парализующему или разрушающему свету, то он немедленно телепортируется к секретному гробу, спрятанному в пещере в горах. Там он может исцелиться, пока не будет готов отомстить.

Волшебные предметы редки в Равенлофте, но Страд имеет небольшую коллекцию. Его самое ценное изделие – кристаллический шар. С помощью его он просматривает тех, кто входит в его домейн, также как и многие события, проходящие за пределами его границ. Кулон кровавого камня, который всегда носит Страд – амулет против обнаружения (*amulet of proof against detection and location*). Также он носит плащ защиты +2. На его левой руке кольцо сопротивление огню. Далеко в его оружейном складе хранится меч +1, который действует, как +2 против зачарованных (enchantment) и использующих магию существ.

ВЕАТЕРМЕЙ, ДЖОРДЖ (WEATHERMAY, GEORGE)

Рейнджер 7-го уровня, Нейтрально Добрый

AC	8 (5 с доспехами)	Str	16
Движение	12	Dex	16
Level/Hit Dice	7	Con	14
HP	40	Int	13
THAC0	14 (13 дистанц. атаки)	Wis	18
Количество атак	3/2	Cha	8
Damage	4-11 (1d8+3) мечом, 2-7 (1d6+1) ручной топор		
Спецатаки	Нет		
Спецзащита	+4 спасбросок против ментальных атак		

Магическая Устойчивость – нет

Джордж – серьезный молодой человек 26-ти лет. Его рост 6 футов 1 дюйм, у него худощавое телосложение. Обычно он размышляет о какой-нибудь проблеме, у него отсутствующий взгляд. Он одевается небрежно, безвкусно, в неподходящие друг другу одежды, полностью игнорируя цветовые гаммы. Он – «охотник за злом». Когда он собирается на дело, он одевает проклепанную кожаную куртку и берет с собой меч и ручной топор.

Предыстория: Джордж – член семейства Веатермей, которое владеет большинством земли в Морденте. На их семейной фамилии лежит пятно позора, согласно старинным легендам, их семья была связана с «тварью», проклявшей землю. Джордж хотел быть самым праведным из неправедных.

Еще мальчиком, он отдавал все свое время охотничьему спорту и мужественному искусству войны. Его отец находил это тревожным, поскольку Джордж явно ненавидел такие действия, но продолжал их изучать дальше. На охоте Джордж обнаружил, что он имеет специальную связь с животными, особенно с лошадьми и собаками. В 17 лет, он начал делать мир лучше.

Текущее состояние: Опыт Джорджа в борьбе со сверхъестественными существами сделал его мудрым не по годам. Он все еще приезжает в свой родной дом, но большую часть времени проводит в путешествиях. Он сильный человек, в его решительности не приходится сомневаться. Он целиком поглощен своим делом. На публике и с другими людьми он чувствует себя неуютно, ведет себя неуклюже. Он социально неадекватен. Он часто говорит неправильные вещи в неподходящее время, хотя и редко лжет. В разговорах о сверхъестественном он предпочитает уклоняться от ответов. Когда ему приходится участвовать в утонченной беседе, особенно с женщинами, он начинает заикаться или старается не говорить вообще. Он чувствует себя более комфортно со своими животными, чем с людьми.

Бой: Джордж имеет все обычные способности рейнджера 7-го уровня. Он носит с собой длинный меч +2 и ручной топор, сбалансированный для метания. В бою он прекрасно владеет обеими руками без всякого штрафа (стандартная способность рейнджера). Он может выбирать использовать свой топор для нападения или для защиты, улучшая свой класс брони на 1. Он должен сделать свой выбор до первого броска дайса в раунде. Если он бросает топор, то это его только единственное действие в этом раунде.

У Джорджа есть собственный средний боевой конь (medium warhorse) по имени Персей. Конь имеет мораль 12 и выдрессирован, чтобы сбросить любого наездника кроме Джорджа. В его седле есть три секретных отсека, в которых находятся серебряный кинжал, святой символ и бутылек со святой водой. Джордж обычно прячет дополнительное оружие и полезные вещи на самом себе.

ГЛАВА XIV. ЛИНИИ КРОВИ

Страницы, которые следуют ниже, - все, что осталось от маленькой, обугленной книги по генеалогии. Книга была найдена в руинах крошечной часовенки высоко в горах Балинока. Ходят слухи, что молодая цыганка отнесла этот том в часовню и зажгла свечу около ее открытых страниц. Когда она спешно спускалась вниз по горной тропинке, огонь охватил святилище.

Фон Зарович, Борици, Драков, Дилисния – эти имена и другие встречаются на восьми оставшихся страницах с генеалогическими древами. Их ветки включают некоторых наиболее видных лордов в Равенлофте. Вглядитесь получше, и эти страницы откроют вам истории любви и ненависти, рождения и смерти, убийств и тайн. Деревья отражают имена людей, про которых могут сказать кое-что лорды, деревья открывают секреты умерших родственников, которые часто посещают сны живущих.

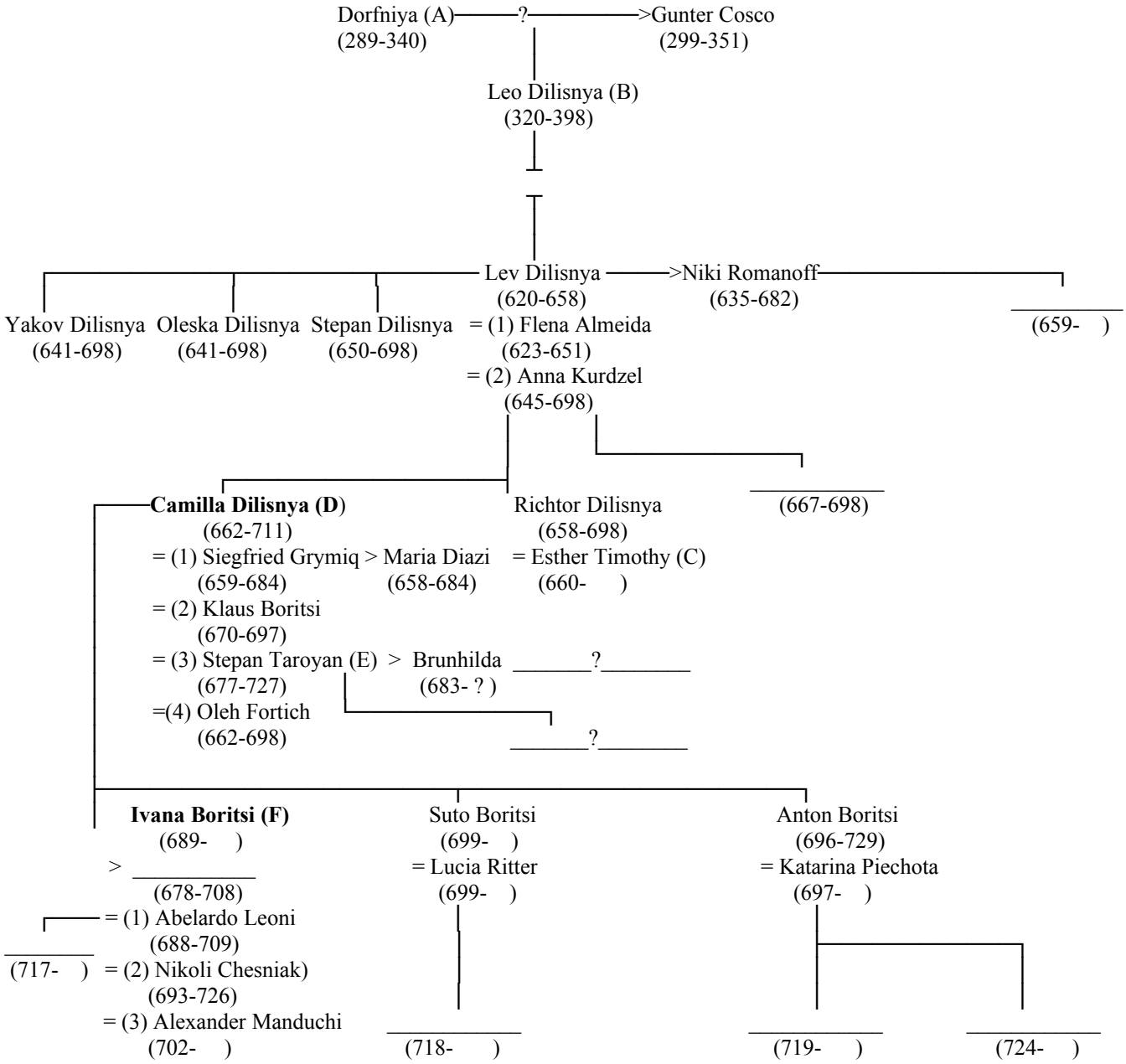
Эти генеалогические деревья будут полезны для вас, как для ДМ-а, когда вы разрабатываете приключения в Равенлофте. Они могут помочь вам развить предысторию злодея. Также они могут предоставить вам родственников, которые могут встретиться в вашем приключении. Когда вы выбираете НПС из генеалогического древа, он или она уже имеют кое-какую предысторию и связи в мире Равенлофта. Некоторые из этих незначительных персонажей –

выродки, но большинство из них добродетельны, некоторые такие же злобные и опасные, как «звезды» семейства. Древа могут предоставлять средства для обмана и интриги. Например, приключенцы, встретившиеся с «госпожой Ликареви» (Mistress Likarevie), вряд ли смогут связать ее с Владом Драковым, хотя они явно связаны.

Когда вы изучаете деревья, вы обнаружите несколько тайн. Некоторые ветки указывают потомков, но имена и даты отсутствуют. Возможно, эти детали не были доступны человеку, составляющую эти генеалогии, или он не хотел показывать их. Во всяком случае, как ДМ, вы вольны заполнить эти пустоты, как вам заблагорассудится. Эти «таинственные персонажи» могут иметь прямой контакт с главным злодеем, но они редко играют главную роль в его или ее истории.

Много вопросов по-прежнему вызывают даты смертей. Открытое место после даты рождения обычно означает, что человек все еще жив. Однако помеченная вопросом дата смерти указывает, что предположительно человек умер, но дата его смерти неизвестна. Во многих случаях, люди просто исчезали. Или возможно есть смерть, но ее дата не принимается в расчет. Многие, которые уже давно были должны рассыпаться в прах, не могут мирно покоиться в Равенлофте.

ГЕНЕАЛОГИЧЕСКОЕ ДРЕВО БОРИЦИ



ПРИМЕЧАНИЯ

A. Жена Пидлвика Дилисния. Смотри древо Дилисния.

B. Воспитывался как сын Пидлвика Дилисния. Когда Пидлвик умер, Лео узнал свою истинную кровь и покинул семью Дилисния.

C. Смотри древо Тимофи. Эстер – вервольф.

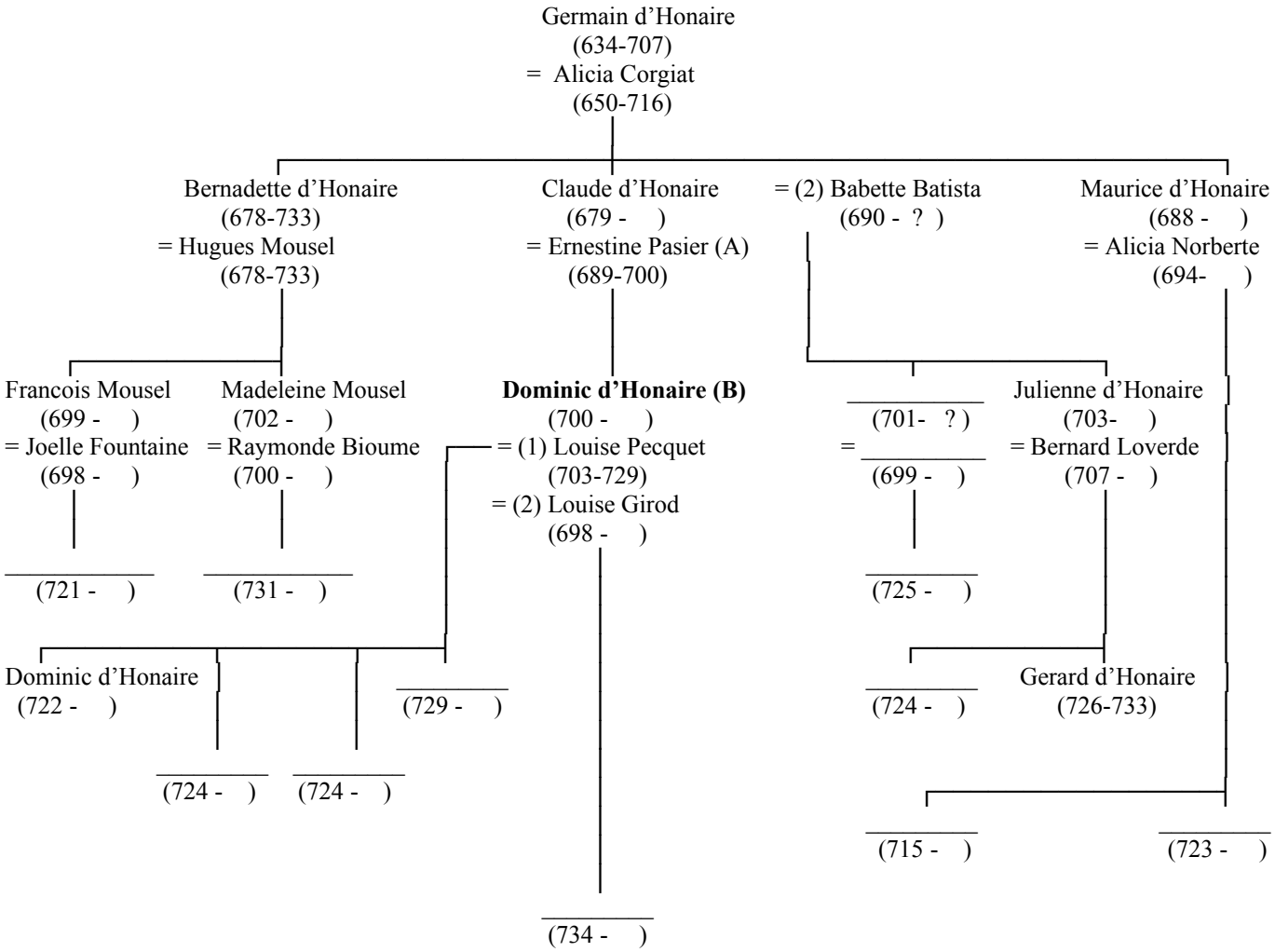
D. Камилла была первым лордом Борки. Она отравила своего мужа и его любовницу в 664; вторая шалость с убийством произошла в 698, подрезав оставшуюся часть дерева. Камилла рожала детей только от Клауса Борици.

E. Пробыв 1 год в браке с Камиллой, Степан сбежал из Борки вместе со своей любовницей Брунхильдой.

F. Приняла управление Боркой после того, как отравила свою мать, Камиллу, в 711.

> - показывает незаконные связи. = - показывает официальный законный брак.

ГЕНЕАЛОГИЧЕСКОЕ ДРЕВО Д'ХОНАРИ



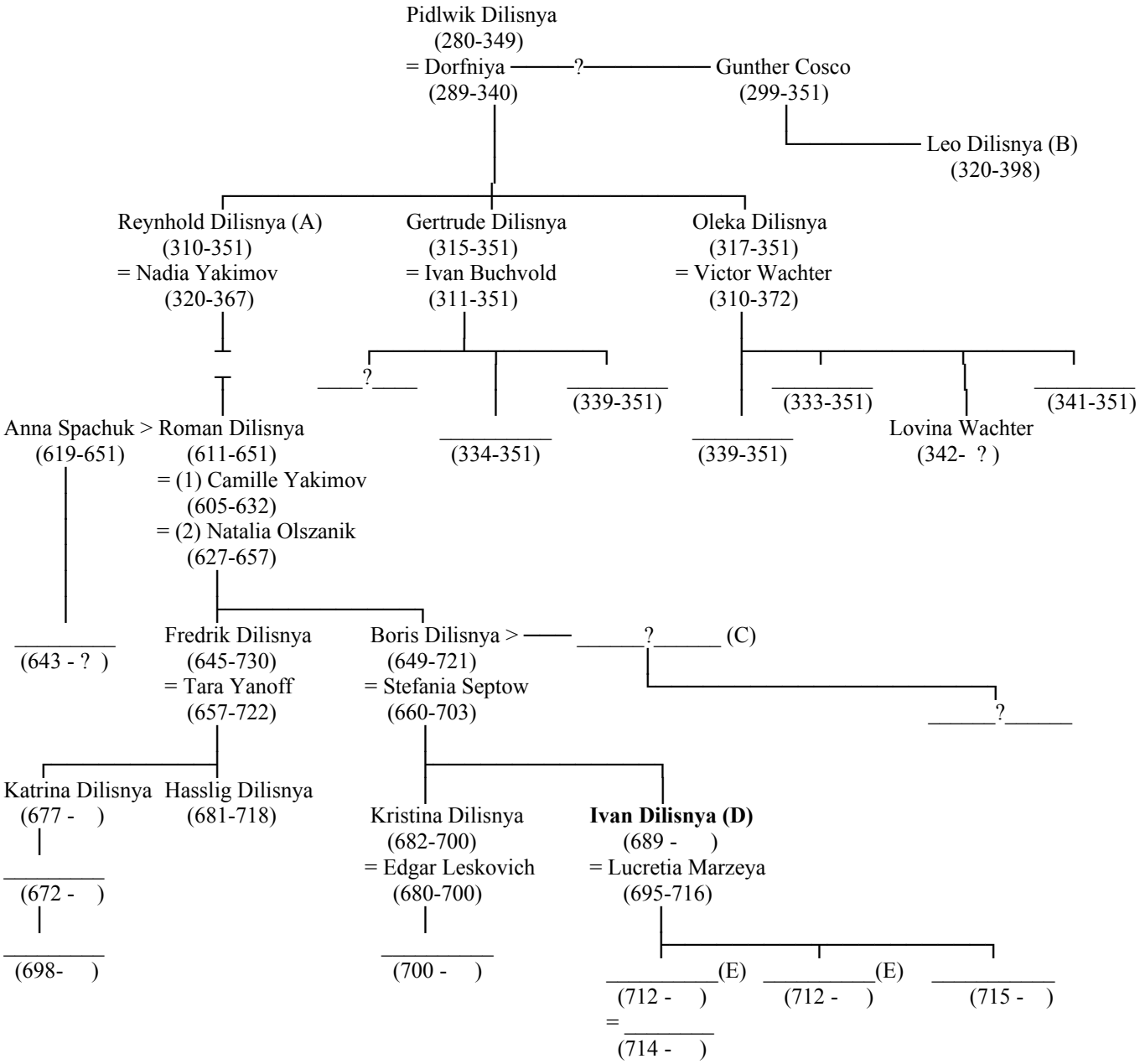
ПРИМЕЧАНИЯ

A. Умерла при родах. Новорожденный, Доминик выжил.

B. Стал Лордом Дементлиу в 707.

> - показывает незаконные связи. = - показывает официальный законный брак.

ГЕНЕАЛОГИЧЕСКОЕ ДРЕВО ДИЛИСНИЯ



ПРИМЕЧАНИЯ

A. Все умершие в 351 погибли в Замке Ravenloft, в день свадьбы Татьяны

B. Дорфиния изменила с Гюнтером Коско и родила от него ребенка. Лео воспитывался как сын Пидлвика Дилисния. Сам Пидлвик никогда об этом не знал. Смотри древо Борици.

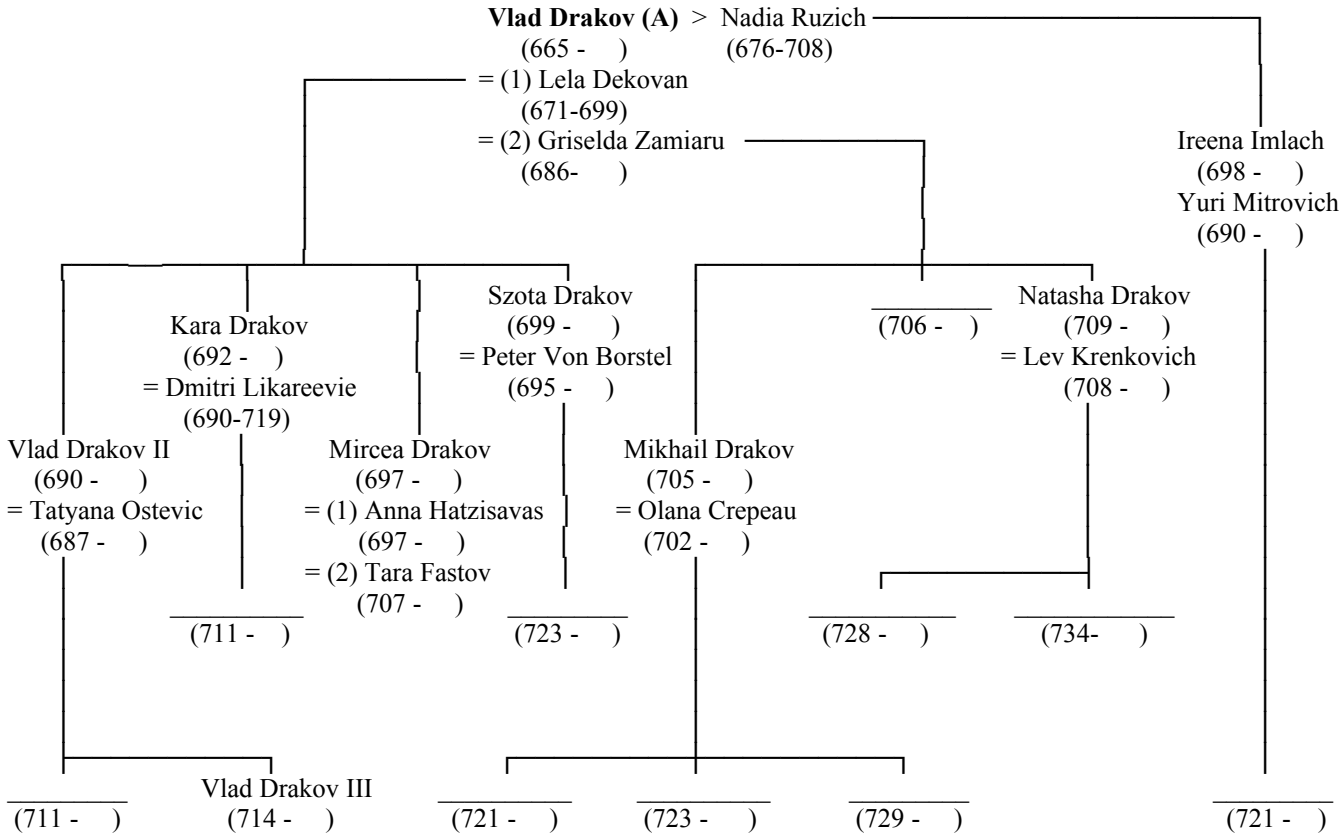
C. Борис Дилисния предположительно стал отцом, по крайней мере, одной крестьянской девочки.

D. Иван Дилисния стал Лордом Дорвинии в 715

E. Близнецы.

> - показывает незаконные связи. = - показывает официальный законный брак.

ГЕНЕАЛОГИЧЕСКОЕ ДРЕВО ДРАКОВА

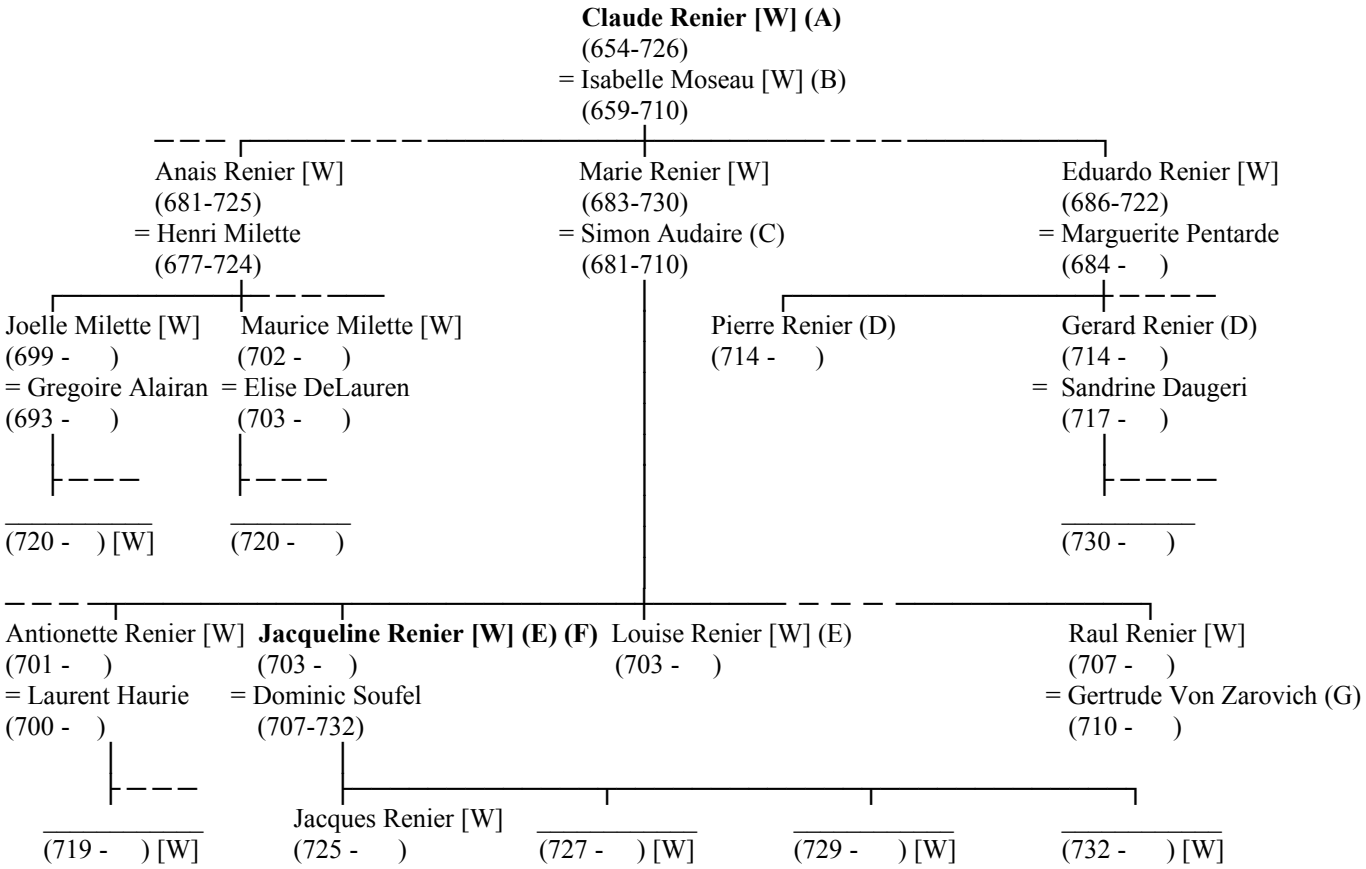


ПРИМЕЧАНИЯ

А. Стал Лордом Фалковнии в 690.

> - показывает незаконные связи. = - показывает официальный законный брак.

ГЕНЕАЛОГИЧЕСКОЕ ДРЕВО РЕНЬЕ



ПРИМЕЧАНИЯ

A. Лорд Ришмулье 694-726.

B. Все женщины, потомки Изабеллы Мусью, взяли себе второе имя – Изабелла. Они все рожали много детей, часто близнецов.

C. Убив своего мужа Саймона, Мари дала своим детям свою девичью фамилию (Ренье).

D. E. Близнецы.

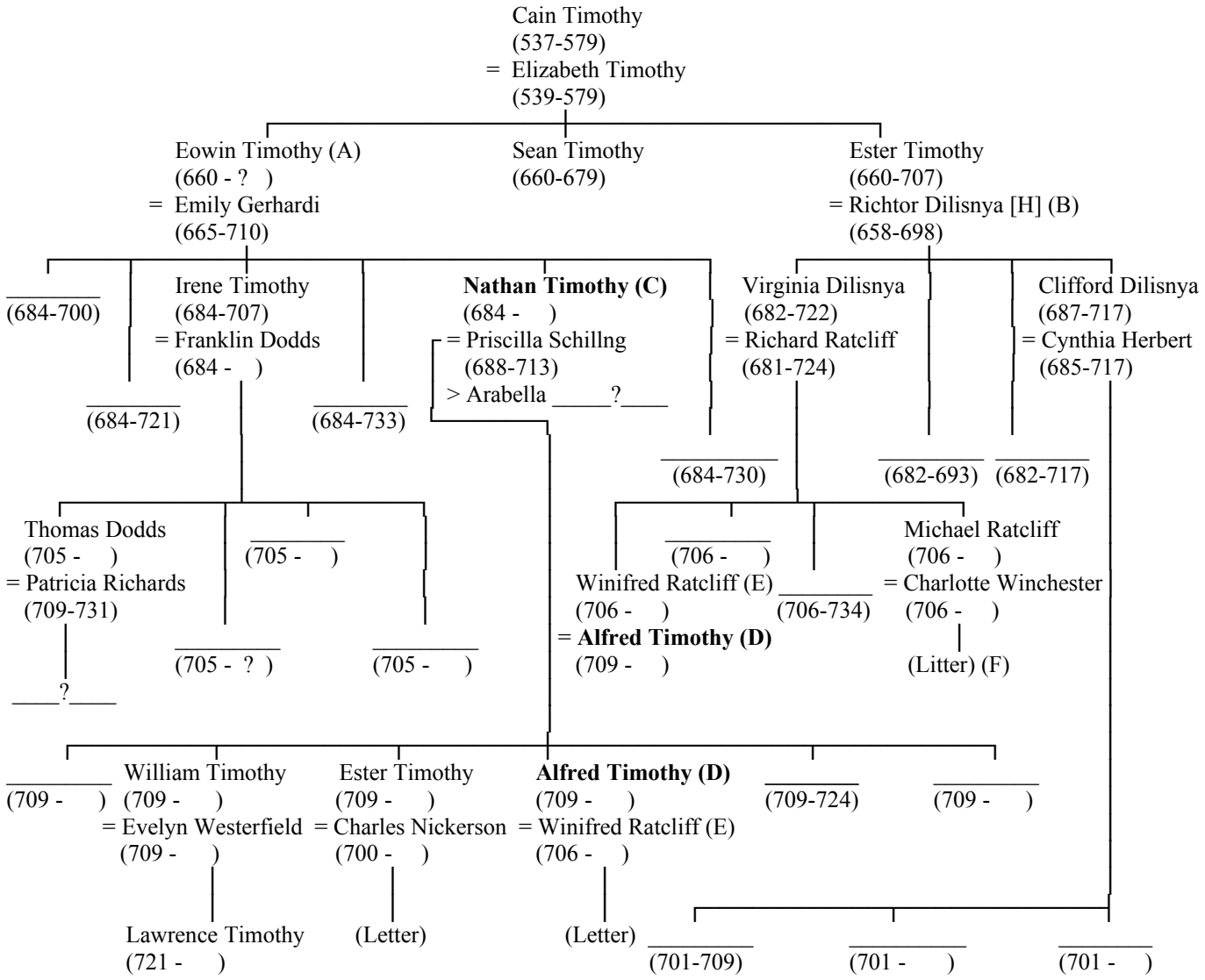
F. Стала Лордом Ришмулье в 726. Ценя традиции своей семьи; убила своего мужа Доминика и дала своим детям фамилию Ренье.

G. Смотри древо фон Заровичей.

[W]- Веркрысы (Wererats)

> - показывает незаконные связи. = - показывает официальный законный брак.

ГЕНЕАЛОГИЧЕСКОЕ ДРЕВО ТИМОФИ

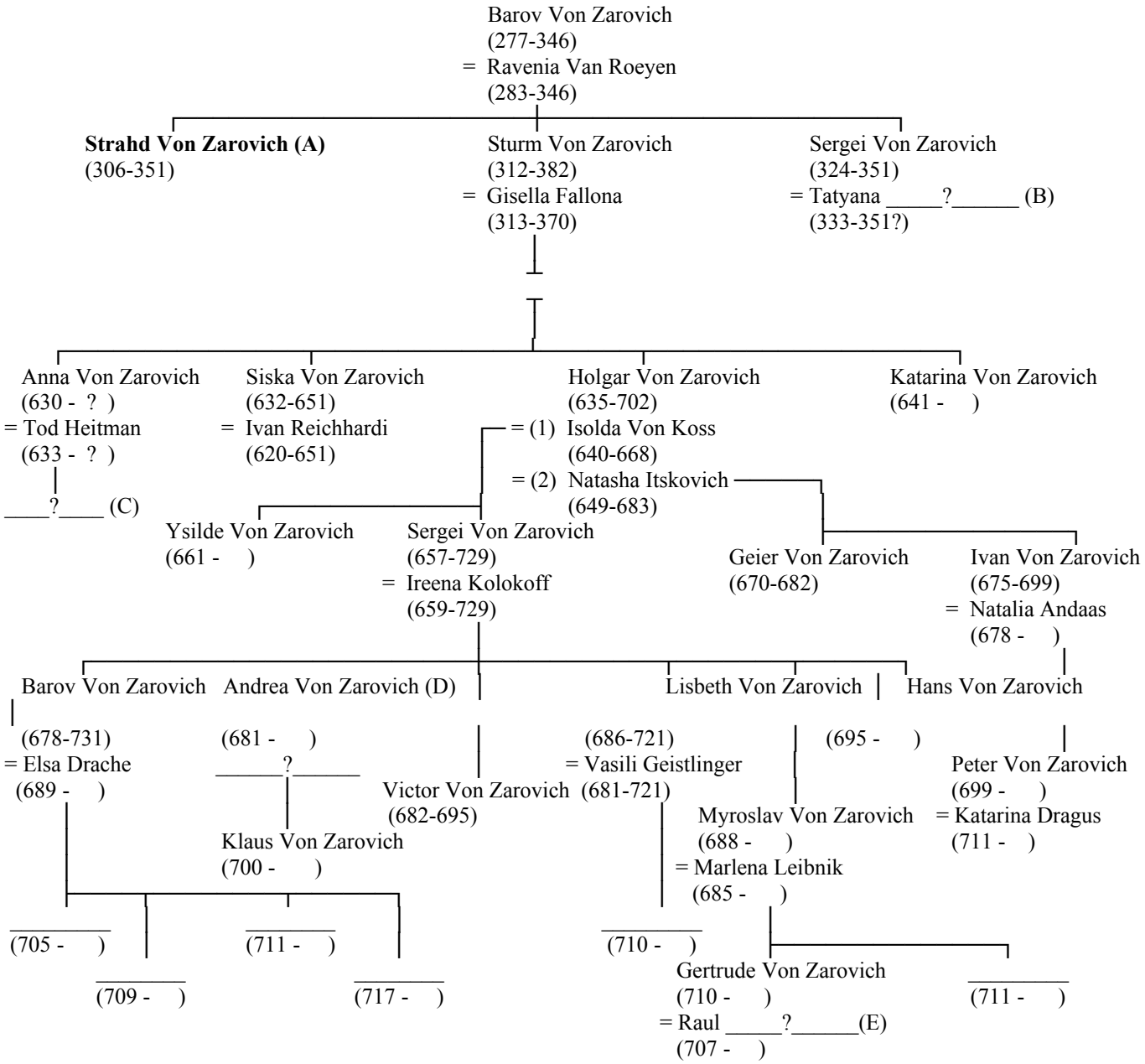


ПРИМЕЧАНИЯ

A. Вервольф в Морденте
B. Смотри древо Борици.
C. Лорд Аркандейла.
D. Лорд Вербрека
E. Альфред, Лорд Вербрека, женился на своей дальней родственнице Винифред Ратклифф.
F. Потомки в этом помете не показаны на генеалогическом древе
[H] = Человек, не вервольф

> - показывает незаконные связи. = - показывает официальный законный брак.

ГЕНЕАЛОГИЧЕСКОЕ ДРЕВО ФОН ЗАРОВИЧЕЙ



ПРИМЕЧАНИЯ

A. Стал немертвым Лордом Баровии в 351.

B. Предмет страсти Страда; предполагается, что умерла в 351, в день своей свадьбы с Сергеем.

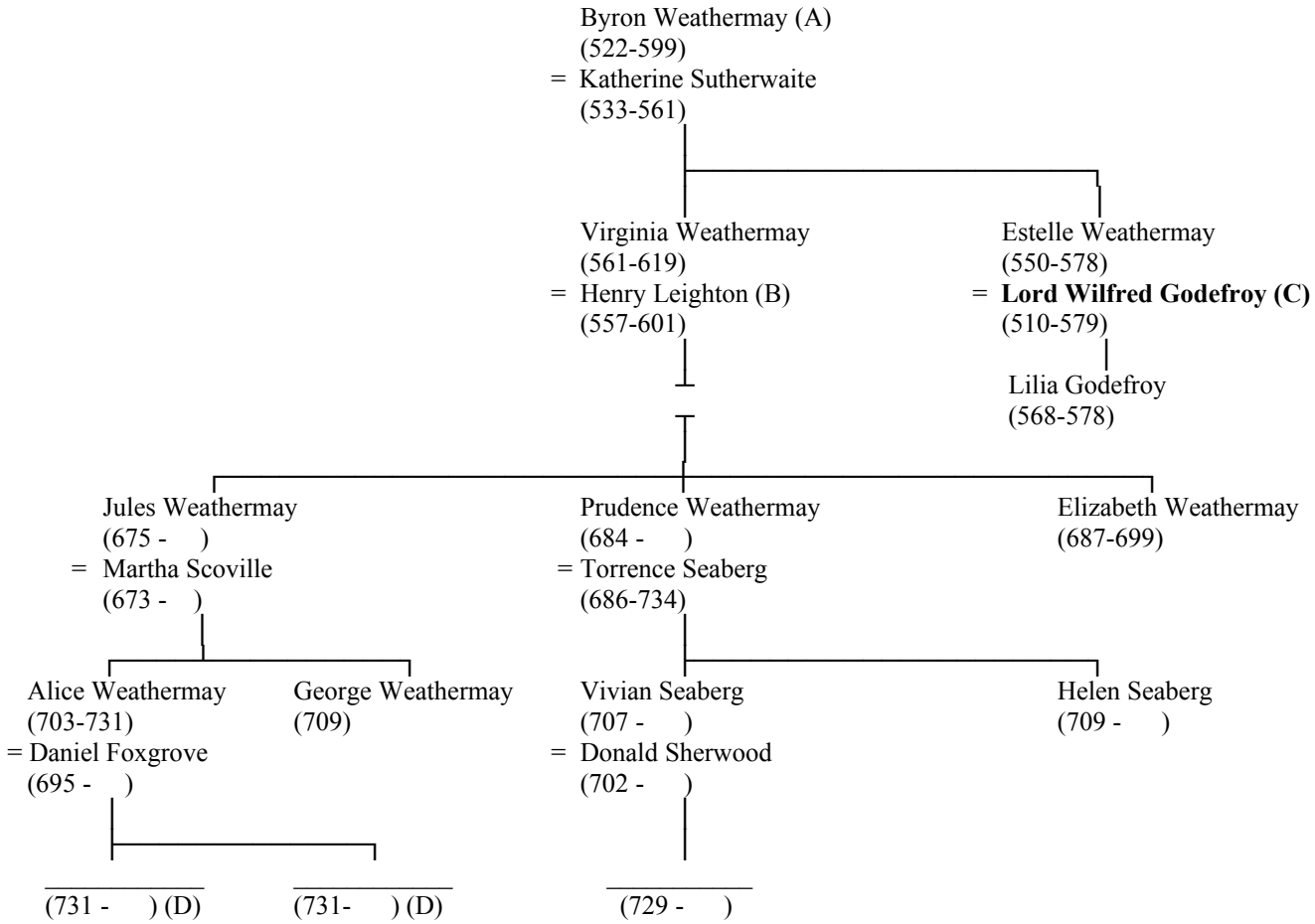
C. Местонахождение и положение потомков Анны и Тода неизвестно. Парочка исчезла, когда Анна была беременна ребенком.

D. Андреа покинула Баровию в 698; вернулась с новорожденным сыном Клаусом в 700. Отец ребенка неизвестен. Анна отказалась говорить про это.

E. Возлюбленный Гертруды, Рауль, по слухам был из семьи Ренье. (Смотри древо Ренье). Рауль Ренье – веркрыс.

> - показывает незаконные связи. = - показывает официальный законный брак.

ГЕНЕАЛОГИЧЕСКОЕ ДРЕВО ВЕАТЕРМЕЙ



ПРИМЕЧАНИЯ

A. Постоянно проживший в Морденте. Ему было 57, когда Мордент вошел в Равенлофт.

B. В обмен на брак и богатство, Генри согласился принять фамилию Веатермей, как пожелал его тесть.

Все дети Вирджинии Веатермей продолжили ее фамилию.

C. Лорд Годефрой убил свою жену и дочь в 578. Их души часто преследовали его, и он совершил самоубийство через год после их смерти.

Он стал лордом призраком Мордента в 579

D. Близнецы

ГЛАВА XV. ТЕХНИКА УЖАСА

Истинно сверхъестественная история, как правило, содержит в себе кое-что больше, чем таинственное убийство, окровавленные кости и тихое бряцанье цепей. Должны присутствовать некоторая таинственная атмосфера, от которой приостанавливается дыхание, необъяснимый страх перед внешними неизвестными силами. И должно быть предчувствие, намек… это самое ужасающее понятие человеческого мозга, пагубная и специфическая неопределенность или крушение естественных установленных законов природы, которые являются нашей единственной гарантией против нападений хаоса и демонов непотребных мест.

- H. P. Lovecraft

«Сверхъестественный ужас в литературе»

Легко сказать. Не так легко сделать. Хотя страх, добавляет Ловкрафт, - «самую старую и сильную эмоцию человечества», бывает очень трудно вызвать. Не требуется много, чтобы создать отдельный эпизод, вызывающий острое отвращение. Но истинный ужас, это болезненное возбуждение, начинающееся с предчувствия и ведущее к дрожи и возможно даже испарине, очень тяжело спроектировать.

Эта глава объясняет некоторые инструменты писателей, которые используются для того, чтобы создать страх. В конце главы, вы найдете дополнительные советы для создания страха в ролевом приключении.

ПРАВДОПОДОБНЫЕ УЖАСЫ

Ничто в литературе ужаса не реально; это просто образы. Но если читатель не верит в этот ужасный, темный мир, по крайней мере, хоть в некоторые моменты, то атмосфера и страх потеряны. И если игрок в приключении в некоторые моменты не испытывает страх за душу своего персонажа, то это приключение не настоящего «ужаса» (horror).

Действительный ужас добивается своей цели в аудитории тем, что постепенно снижает их защиту, приостанавливая их недоверие, пока они истинно не начинают верить, что невозможное может быть возможным. Как вы можете добиться этого? Как вы убедите публику, что тени в их кошмарах несут искры чего-то ужасного и реального? При помощи точных деталей, полностью развитых персонажей (НПС) и знакомой, но немного искаженной обстановкой этого можно достичь.

Детали, детали: Детали важны для любого хорошего рассказа, но они необходимы для действительного ужаса. Цвет, вес, структура, вкус, температура, запах, звук, ощущение – все это добавляет мяса к рассказу, все это делает «нереальный» мир живым. Публика не будет верить в такой мир, до тех пор, пока они не видят его, не слышат его, не чувствуют его. Детали не должны ужасать. Часто они фокусируются на обычном: легкий, прохладный бриз струится через замочную скважину, когда персонаж смотрит через нее, запах серы в лаборатории, резкий щелчок кнута и пена вокруг лошадиного рта. Иногда, только создавая правильное название для образа, предмета или места, поможет сделать это реальным. (Сам Ловкрафт использовал это для надлежащего эффекта; его тома становятся настолько знакомыми, что вы почти ожидаете найти их в библиотеке).

Хорошо Развитые Персонажи: Никакой персонаж не будет казаться правдоподобным, если у него нет личности и прошлого, особенно если это злодей. Даже «нечеловеческие» персонажи имеют уникальные побуждения, которые формируют их поведение. Они имеют историю, мнения, особенности, привычки, силы, слабости и навязчивые идеи. Такие вещи должны последовательно управлять действиями персонажа, подобно кодексу поведения. Даже если повествование не детализирует историю персонажа, или сразу не разъясняет его силы и слабости (а этого, вероятно, не будет), публика, вероятно, поймет, когда это основополагающая структура пропущена. Без этого, персонажи не производят впечатления. Злодеи нуждаются в небольшой «плоти», чтобы быть внушающими страх.

Странное, но все же Знакомое: детализированный фон и хорошо развитые персонажи помогают сделать любую историю правдоподобной. Но третий метод, «искажение знакомого», является уникальным для рассказов ужаса. Готика делает сверхъестественное убедительным, близко перемешивая его с обычными, знакомыми вещами, вещами, которые мы признаем и в которые мы верим. Путник, ищущий убежище ночью в домике лесника, входит в дом и слышит тиканье часов, свистящий чайник, теплый, горящий камин. Все эти знакомые удобства позволяют ему расслабиться. Когда же лесник так и не появляется, а некоторый безымянный ужас поднимается из пепла камина, мы быстрее воспримем его. Подобно злодею, который ведет себя в дружелюбной манере, чтобы жертва пригласила его в свой дом, знакомая обстановка – проводник, что открывает двери в наше подсознание, и позволяет ужасам, терпеливо ожидающим этого, войти в него.

Ловкрафт превосходит остальных в этой технике. Его пейзажи Новой Англии пугающие, потому что они искажены; они правдоподобны, потому что знакомы. «Граничащие с колючим кустарником, каменные стены прижимаются все ближе и ближе к колее извилистой пыльной дороги. Деревья … выглядят слишком большими, и дикие сорняки… разрослись так густо, что не часто найдешь в заселенных районах». Пыльная дорога, каменная стена, некоторое количество сорняков, нет ничего необычного здесь. Это немного странный, но все же обычный мир, который лежит где-нибудь за дорогой, которую мы уже исследовали. Путник легко мог бы пройти через это, если ему не посчастливилось выбрать неверный поворот…

ИЗОЛЯЦИЯ

Если бы имелся хоть кто-нибудь, кто мог сказать, что я вынесу это, но нет никого…

- Д. Харкер, в Дракуле Брама Стокера

Дети испытывают страх, когда оказываются одни в темноте, или скорее страх того, что они не совсем одни. Они боятся чувства брошенности, то, что они маленькие могут предстать перед зверем, от чьего дыхания запотевает стекло в окне. Они таращатся широко-открытыми глазами и дрожат, от того, что привидение скрылось в тени, что злодей терпеливо ждет, когда сон скует их веки, и никто не сможет их защитить. Потому что потом, дети в это верят, их нежная, молодая плоть может быть использована. И никто не сможет остановить это. Никто не сможет помочь.

Нет никакого совпадения, что Готические и другие рассказы ужаса происходят в изоляции. Мы никогда не теряем чувства страха, оставшись одни, вдали от знакомых удобств цивилизации, и что наиболее важно, вдали от тех, кто сможет защитить нас от вреда. Днем, взрослый человек может чувствовать только расстройство, когда заглохший двигатель заставляет его остановиться и идти одному по проселочной дороге. Но редкий человек отважится идти по той же самой незнакомой дороге в мертвой тишине ночи. Скорее всего, он почувствует, как его детские страхи разгораются, его воображение разыгрывается, подпитываясь каждым намеком ужаса.

Изоляция не всегда физическая, она также может быть социальной. Пропасть разделяет лишенных наследства от своей когда-то любящей семьи. Изгой один идет даже в шумном городе. Иностранцы изолированы в чужих землях, где язык и традиции создают круг, через который они не могут переступить. Страшно быть отрезанным от обычного человеческого комфорта, когда он находится в каком-то дюйме от вашей руки. И может быть вдвойне страшнее, когда вы протягиваете в темноте руку другу, и чувствуете холодные, стальные пальцы, быстро сжавшие ваши собственные.

Как обстановка может изолировать персонажа, так и общество может сделать то же самое. Возможно самый плохой поворот, когда оба этих фактора действуют против жертвы. Жертва обнаруживает себя в пустынном месте, где даже компания, которой она придерживается, смертельна. Вообразите эту сцену: Три мальчика – Джек, Джон и Блэйк отправились в приключение солнечным утром. Троица отправилась в холмы без всяких волнений и осторожности. На вершине, мальчишки решают скрепить свои узы, проколов свои пальцы «типа индейцев» и прижать их вместе, образовывая братство крови. Блэйк, слишком брезгливый, только притворился, что проколол кожу. На пути домой, они выбирают неправильную тропинку и теряют путь. Грозовые тучи затемняют небо. Мальчишки находят убежище в заброшенной будке, утешаемые тем, что вместе. Когда гроза разражается, что-то странное начинает происходить в границах их убежища. Дерево стонет, искажается, раскалывается, и начинает формироваться отверстие. Руки Джека и Джона начинают пульсировать, в то время как будка начинает раскачиваться. Крошечные ручейки крови текут из их кончиков пальцев. Лишь только с Блейком такого не происходит. Остальные отсаживаются от него. Терзаемые страхом, Джек и Джон сговариваются попробовать бросить Блейка в зевающее отверстие. Одинокий мальчик оказывается покинутым, чтобы отразить ужас, и в том числе своими дорогими друзьями, на которых он когда-то мог рассчитывать.

Когда туманные пальцы Равенлофта протягиваются в Материальный План и затягивают ничего не подозревающих внутрь, эти новые «гости» уже становятся изолированными. Иностранный язык, непонятные (если не хуже) люди, пустынная обстановка. Покинувшие относительную безопасность других миров. Нет никакого надежного спасения от риска здесь, никаких белых рыцарей, спешащих спасти их. Когда приключение начинает развиваться, персонажи могут оказаться изолированными от своей партии, один за другим. Поскольку каждый злодей знает, внезапная изоляция, особенно в темном мире, где ничто не определенно, может прорывать рану даже в самой жесткой, в самой героической натуре, оставляя ее открытой для инфекции зла.

ПОД КОНТРОЛЕМ ЗЛОДЕЯ

Добродетель, чистота, и «герой» или «героиня» никогда полностью не контролируют события в рассказах ужаса, и этот недостаток контроля делает их более уязвимыми. Герой, ободренный прошлыми победами (подобно многим PC), может считать, что он сам себе хозяин. На самом деле, он скорее марионетка. И кто-то или что-то, что скрывается в тенях, всегда дергает за веревочку.

Контроль героя над ситуацией сначала тонко ускользает от него, так тонко, что он может этого даже не понимать. Позже, когда злодей начинает щеголять своим могуществом, недостаток контроля у жертвы становится очевидным. Каждый злодей имеет свои собственные методы для того, чтобы играть судьбой своей жертвы. Некоторые используют проклятия. Другие сохраняют иллюзию, что жертва получает преимущество, затем она восхищается разрушением этой иллюзии в тот момент, когда жертва наиболее удовлетворена. Независимо от того, кто или что, вырывает контроль у персонажа, результат один и тот же: действия персонажа редко ведут к результату, который он ожидает. Они никогда не достигают результатов, на которые надеются.

СТРАННЫЕ ИЛИ НЕУДАЧНЫЕ ОБСТОЯТЕЛЬСТВА

Большинству жертв, кажется, никогда не сопутствует удача, если бы удача была бы на их стороне, они вряд ли бы были жертвами. Обстоятельства «неподдающиеся их контролю» имеют тенденцию подрывать их самодовольство и, в конечном счете, приводят их к опасности. Поезд опаздывает. Сломанные часы заставляют пропустить свидание. Порыв ветра гасит свечу. Эти странные совпадения глупцы игнорируют, или неудачливые герои бравируют, высказываясь типа «Здесь ничего мы не можем изменить».

Но когда одна неудача следует за другой, даже глупцу нелегко. Внезапный ливень гасит яркий костер до дымящей и шипящей золы. Водитель вашего экипажа внезапно бьется в конвульсиях и умирает, и никто не знает маршрут к вашему месту назначения. Наконец, даже самый смелый герой начинает испытывать страх. Он с тревогой ожидает каждый поворот судьбы, потому что знает, что он будет точно искажен.

ЗАПАДНЯ

Будь это мышь или человек, каждое животное боится западни. Это вопрос выживания; живущий не может процветать в кандалах. Так всякий раз, когда пропадает свобода, напряженность и страх определенно повышаются.

Большинство ловушек включает физическое заключение. Персонаж закрыт в гробу и захоронен заживо. Стены в комнате без выхода начинают двигаться, угрожая удушить свою добычу, если сначала не раздавят его. Девица прячется в туалете, в то время как злодей спокойно стоит снаружи, слушая звуки ее дыхания и удары сердца. Преследователь (и преследуемый) никогда не получают удовольствия, когда попадают в ловушку.

Но не каждая западня очевидна. В Дракуле Стокера, Харкер не понимает, что он стал заключенным в замке в течение дней: он думает, что он гость. Ни каждая ловушка столь буквальна, как стальные челюсти, сокрушающие лапу кролика. Это может быть сетью лжи, злым заговором, созданным из обмана и предательств, что уменьшают обороноспособность героя. Или это может быть западня созданная самой жертвой, совершающей серию дурацких

ошибок. Когда жертва обнаруживает, что любой ее выбор небезопасен, она также находится в западне. И это может быть более смертельно опасным, чем что-то сделанное из камня или стали.

НАПАДЕНИЕ НА ТЕЛО

Некоторые жертвы лишается сил от самого страха. Малодушие делает их парализованными, слабыми и беззащитными. Герои имеют тенденцию быть немного более крепкими, чем обычные люди. Но авторы, пишущие в стиле ужаса, часто наделяют их какой-нибудь реальной физической слабостью, той, которая ограничивает их способность противостоять угрозам. Растяжение лодыжки замедляет персонажа, который пробует бежать (хотя это и не делает его недееспособным). Порез на руке ограничивает его способность держать оружие. (И, конечно же, ему будет необходимо взять его в руки, поскольку острый запах его крови привлечет плотоядных животных в лесу). Чем крепче жертва духом, тем более трудным будет испытание. Некоторые отважные главные герои искалечены или ограничены инвалидным креслом. Другие могут стать слепыми, немыми или глухими, часто это происходит внезапно, после неудачного поворота судьбы. Но все физические слабости только мешают персонажу; они не делают его беспомощным. Это для того, чтобы напряженность была сохранена. В конце концов, что забавного в игре «Кошки-мышки», если мышь не может бежать?

Помехи, упомянутые выше, «естественны»; они могут произойти с любым, без всякой очевидной «помощи» от сверхъестественного. Гораздо хуже «неестественные» нападения на тело. Когда нога начинает обрастать чешуей и начинает чесаться, растяжение кажется ерундой по сравнению с этим. Несколько крошечных колотых ран могут привести в ужас, если они появляются, когда жертва купается одна. И женщина, чей округленный живот, кажется, получает легкий пинок изнутри, вряд ли будет чувствовать себя непринужденно, если она считает, что она не беременна. Мутация, уродство, вторжение – достаточная угроза, чтобы испугать большинство людей. И фактически все три этих момента происходят, когда мех вылазит из кожи персонажа, появляются клыки и когти, и он начинает неудержимо выть при луне.

НАПАДЕНИЕ НА РАЗУМ

Разум – наиболее личный мир человека, его самая интимная часть. И все же часто «злобные» проникновения появляются даже там. Это, пожалуй, самый неприятный вид вторжения, самый плохой способ потерять контроль. Сначала эффект может быть едва заметен; жертва подозревает, что его мысли больше не являются только его личными, или что идея была «внедрена» ему, и не была его собственной. Он внутренне борется, пытаясь отрицать то, что он знает, является правдой. «Я, должно быть, вообразил этот голос». «Это часто приходило ко мне во сне». Скоро провалы в памяти, телепатические сообщения или странные видения продолжают дальше перехватывать контроль. Он начинает сомневаться в своем здравомыслии, и сомневаться относительно каждого своего восприятия. Когда кто-то (или что-то) овладевает им, потеря разума особенно неприятна.

ТОНКОЕ, ПОСТЕПЕННОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ

В Равенлофте светлые моменты не исчезает внезапно. Они уходят один за одним, один за одним. С каждым увеличением тени жертва чувствует, как ее кровь становится все более холодной. По крайней мере, такой путь, которым предполагается воздействовать на чувства. Ужас – чувство страха, которое медленно выстраивается, пока не достигает острого кульминационного момента ужаса. Создание такого чувства ужаса требует времени, терпения и постепенного воздействия - слой за слоем.

Ключ к созданию таких слоев – утонченность. Момент отвращения легко создать, но это не тревога и страх, который должен вызвать действительный ужас. Избегайте чрезмерной крови и резни. Несколько красных пятен на ступеньках могут быть зловещи. Река плазмы просто отвратительна. Где к крови проявляется интерес, достаточно простого намека – пятна вина на свежих, белых простынях; окрашенные кровью губы насытившегося вампира; глухой, отдаленный звук, который можно принять за звук удара дубинкой, хотя слушатель никогда не будет в этом полностью уверен.

Ужасы, принимаемые форму в чьем-то разуме, могут гораздо больше внушать страх, чем объемное описание, которое не оставляет ничего для воображения. Особенно в готическом ужасе, дело автора сеять семена ужаса с внушением и угрозами, а не с клиническими деталями.

СЮЖЕТЫ, КОТОРЫЕ ДРАЗНЯТ

Истинный мастер ужаса подразнивает свою аудиторию, выдавая ей кусок за куском. Он не вываливает на их головы мешок с монстрами, рассчитывая, что это составит сюжет. Он заботится о том, чтобы не открыть слишком много и слишком быстро. Но он всегда обеспечивает достаточное количество событий, бросая крючок, который затягивает аудиторию (и жертву) все дальше в опасность. Сперва призрак кажется мимолетным видением, типа раскачивающейся занавески или необъяснимым ударом в дверь вашей спальни. Угроза неопределенна, темна и скрыта. Занавес тайны не может быть поднят полностью, пока сюжет не достигает своего кульминационного момента.

Неуверенность – прекрасный источник страха. Тайна, тревога, страх – все это происходит от вещей, которые Вы не знаете, которые Вы полностью не понимаете. Жертва в романе ужасов никогда не знает чего ожидать, но она всегда ожидает чего-нибудь. Почти всегда. Только, когда напряженность достигла невыносимого предела, только когда жертва может едва сдерживать свое дыхание дальше, умелый автор прервет напряженность на немного. Иногда юмор выступает в роли этого средства. Неестественная шутка вынуждает жертву расслабиться и легко вздохнуть. Или ложный след заводит жертву в тупик, где он по-дурацки снижает свою настороженность. В другое время, «ложная тревога» помогает сломать напряженность. Жертва блуждает в лабиринте, ища выход, зная, что за каждым углом может скрываться неприятность. Черный кот выпрыгивает из-за угла – это ложная тревога. Но в следующий момент, опасность может быть настоящей. И потому что жертва только что облегченно выдохнула, у нее может просто не хватить дыхания, чтобы закричать.

СТРАХ В РПГ

Половина любителей чтения или просмотра историй ужаса боятся за главного персонажа, хватаются за свой стул, у них начинает бешено стучать сердце или визжат «Нет! Не делай это, Глупец!», когда персонаж выбирает дорогу, ведущую к гибели. Вас ведут по дороге, ведущей к ужасу, которую спроектировал автор.

Автор, который пишет такую историю, полностью контролирует действия персонажа. Он может заставить жертву проигнорировать предупреждения и отрицать то, что читатель знает, что является правдой. Но когда вы подготавливаете или ведете ролевое приключение, существует один момент. Вы не контролируете действия жертвы, это делает игрок.

Создание страха в ролевом приключении представляет прецедент, который не стоит перед другими авторами. Но это также предполагает некоторые преимущества. Оба произрастают из одного и того же критического различия: вы имеете перед собой игрока, которого также можно испугать, как и его персонажа. И игрок (в отличие от персонажа в романе) не будет сидеть сложа руки и проглатывать каждый ужас, который вы ему бросаете. Советы ниже помогут вам заронить некоторый страх в сердца приключенцев в Равенлофте – как игроков, так и персонажей.

► Независимо от того, какую технику вы употребляете, держите в памяти два момента:

1) Используйте это экономно. В лучшем случае, то, что становится знакомым, больше не становится пугающем. В худшем случае, вы рискуете раздразнить или расстроить игроков. **Вы не должны устраивать массовое избиение**.

2) Приберегите лучшее на последок. Правило выше не подразумевает, что Вы никогда не можете использовать сильное оружие, только сделайте некоторые ограничения. Выбирайте время тщательно. Пустите в ход самые противные методы (например, калечащие нападения на тело), когда игроки ведут себя чересчур самонадеянно, или когда персонажи становятся больше, чем просто вредители злодею.

► **Страх против разочарования.** Фактически любой «метод ужаса» в этой главе ослабляет возможности персонажа тем или иным способом. Если вы слишком часто используете карающую руку, то игроки начинают видеть в вас свою Немезиду, а не в злодее. Имеется несколько моментов, чтобы избежать этого.

* Старайтесь управлять результатами действий персонажа, а не самими действиями непосредственно. Даже в игре по Равенлофту, хороший ДМ редко скажет. «Вы не можете сделать это». Вместо этого он скажет, «Хорошо, Вы можете попробовать это. Теперь происходит следующее…» Игроки никогда не должны чувствовать, что вы управляете их персонажами вместо них.

* Никогда не наказывайте PC произвольно. Каждая неудача, каждое несчастье, должны иметь свою логическую причину, которая удовлетворяет сюжету и мотивам злодея. Осторожный ДМ не будет выводить PC из строя (или устраивать им помехи) только ради того, чтобы посеять в них панику. Идеально, если жертвы испытают это, потому что их собственный выбор причинил им страдание: их собственная жадность, гордость или подлинная глупость сделала их уязвимыми. («Если бы я не коснулся этого, моя рука не стала бы парализованной»). Это более пугает жертву, менее расстраивает игрока и приносит большее количество удовлетворения злодею. Злодеи не получают большего удовольствия от того, что соблазн их жертвы сам запечатал ее судьбу.

* Позвольте «естественным» проблемам досаждать PC всякий раз, когда это возможно. Изолированная обстановка, ужасная гроза, плотный туман – все это мешает персонажам. Поскольку это происходит естественно, это кажется менее надуманным. Игроки, вероятно, примут это, даже возможно смакуя такие обстоятельства, как часть добротного правдоподобного романа ужасов. Воспользуйтесь выгодами бесконечного арсенала Матери Природы: ветер, дождь, снег, град, молния, пыльная буря, наводнения, бушующие реки, извержения вулканов, естественные пожары, и так далее.

* Предоставьте персонажам незначительные победы. Когда PC никогда не преуспевают, их игроки становятся раздраженными и им это надоедает. Хотя «успех» в Равенлофте никогда не будет означать «зарубили самого большого и самого злобного монстра до смерти». Вы можете все же обеспечить им незначительные вознаграждения, чтобы держать игроков заинтересованными. Позвольте игрокам победить в нескольких незначительных схватках против помощников злодея, чтобы возместить их расстройство. Позвольте им произвести впечатление, нанеся несколько ударов по самому злодею. Обычно, это происходит по собственной воле злодея. Время от времени, злодеи в Равенлофте могут даже протянуть PC руку, только для того, чтобы внушить им ложное чувство безопасности.

► **Удар в болезненное место**. Персонажи игроков имеют силы и возможности, которых их неудачливые коллеги в литературе не имеют. Например, маги и жрецы используют заклинания. Воины и воры могут владеть зачарованным оружием. Некоторые нечеловеческие расы имеют специальные способности типа инфразрения. Чтобы поселить страх в сердцах таких экстраординарных жертв, вам, вероятно, придется «бить персонально». Когда персонажи игроков становятся самонадеянными, Вы должны постараться разрушить источник этой самоуверенности.

Некоторые средства, которые мягко досаждают дерзким персонажам, изначально включены в Равенлофт. Например, все жрецы получают штраф –1 при попытке изгнать нежить. Штраф увеличивается в присутствии лорда, который командует этой нежитью (Смотри Главу 3). Проклятия – одно из самых мощных и персональных наказаний, от которых могут страдать PC. Другие нападения оставлены для вас, и что более важно, для злодея.

Злодеи часто хорошо знают Ахиллесову пяту каждого персонажа. Если необходимо, они используют эти знания. Чем более опасные и персональные «правонарушения» данного PC против злодея, тем более серьезным и персональным будет ответ злодея. (Используйте здесь ограничения, но не бойтесь позволить «наказанию соответствовать преступлению»). Могущественный и надоедливый маг будет доставлять меньше проблем, если он заикается, или если его рука парализована. Жрец мало, что сможет сделать против нежити, если он связан и ему заткнут рот. Остерегайтесь наносить большие увечья воину; к сожалению, игрок мало что сможет сделать, если его персонаж больше не сможет сражаться. Вместо этого направьте ваши атаки на его любимое оружие. Например, когда паладин Дирк пробует вонзить свой меч в графскую фаворитку вампиршу, Граф расплавляет меч. (Кто сказал, что рыцарство мертво?)

► **Отыгрывайте злодеев, как полнокровных персонажей**, а не как любящих только нападать монстров. Управляйте Равенлофтовской личностью, не так, как управляете обычным монстром, отыгрывайте ее как важного для игры НПС. Вы должны знать и понимать злодея полностью, не только его огромные силы, но также его желания и слабости. Помните, хорошее прошлое делает злодеев правдоподобными. Это также делает их внушающими страх, вместо просто расстраивающими монстрами.

Злодей Равенлофта силен, гораздо более силен, чем любой РС. Сила к силе, заклинание к заклинанию, персонажей игрока почти всегда превосходит злодей. К счастью, большинство злодеев Равенлофта имеют отдельный фатальный недостаток: эго. Больше всего они недооценивают мастерство своих противников и предпринимают риск, чтобы развлечь себя. Они могут уничтожить РС мгновенно, но они не будут делать это. Они хотят, даже нуждаются, видеть то, как их жертвы дрожат. А мертвые не дрожат. Поэтому злодеи играют со своими жертвами, дразня их, потому что это их любимое (и возможно единственное) развлечение.

Большинство нападений более творчески, чем просто нанесение вреда, отражают темное чувство юмора злодея. Проклятие, которое делает смех вора безудержным, не сделает его беспомощным. Но это сделает для него трудным проскользнуть незамеченным мимо «Оруженосца Игоря». Это то, как вы должны поддерживать напряжение, необходимое для того, чтобы создать страх. Персонажи должны всегда чувствовать угрозу; они должны ощущать то, что их погибель не только возможна, но и вероятна, если они не будут играть находчиво. Но они никогда не должны почувствовать, что независимо от их действий, они не имеют никакой надежды выжить.

► **Изолируйте игроков**. Персонажи игрока часто переносят изоляцию, подобно любым другим персонажам. Вы можете заманить их одних в ловушку в замке. Пусть воющий зверь выслеживает их в безлюдных торфяниках. Заполните деревню людьми, которые отказываются помогать им. Но когда вы изолируете персонажей игроков друг от друга, ролевая игра принимает новый оборот. Вы можете разделить также и игроков.

Игроки не должны слышать и видеть критические детали, которые не знают их персонажи. Если стена внезапно поворачивается и разделяет партию на две части, попытайтесь управлять каждой группой в отдельной комнате некоторое время. Если персонаж внезапно скатывается в темноту, попросите игрока, чтобы он оставил комнату. Изоляция игрока помогает добавить атмосферы к вашей игре. Только не делайте это слишком часто или слишком долго. В конце концов, ваши игроки пришли играть в Равенлофт, а не в приемную доктора, где приходится ждать.

Вот один пример хорошей возможности изолировать игроков. Борис и Людвиг, два бесстрашных глупца спускаются гуськом вниз по темному узкому коридору. Без предупреждения, невидимая дверь закрывается, разделяя коридор. Борис и Людвиг разделены друг с другом. Вы также разделяете этих игроков. Ни один из персонажей не может видеть другого, но они могут слышать друг друга, или это им так кажется. Борис слышит, как Людвиг зовет на помощь. (Это то, что вы сообщаете игроку Бориса. Затем вы просите, чтобы он объявил действие своего персонажа, а сами возвращаетесь к персонажу Людвига). Людвиг тем временем, также слышит свой собственный голос, но он этого не говорил. Фантом, подделал его голос. И инструкции, которые выдает фантом, конечно же, подвергнут Людвига в опасность. В отчаянии Людвиг пытается сделать так, чтобы и его услышали. Даже если у него это получается, кому будет верить Борис? Голосу фантома? Или его собственному?

► **Передача записок**. Не всегда необходимо отводить игрока в сторону, чтобы дать ему «привилегированную» информацию. Иногда более эффективно передать ему записку. Например, персонаж испытывает изменения, которые подражают преобразованию в вервольфа. (Возможно, он изменяется, а возможно и нет, злодей вполне мог и поиграть с ним). Во время игры, вы беспечно передаете ему записку, в которой написано, «Ваши ладони начинают испытывать зуд» или «Ваши пальцы неестественно вытягиваются». Затем вы забираете записку назад, так, что другие игроки не будут видеть то, что там написано. Конечно, другие игроки захотят узнать, что говорилось в записке, и станут подозрительными к своему компаньону, если он ответит «ничего» или выдаст какой-нибудь глупый ответ. (Для эффекта, Вы можете передать чистые записки одному или большему количеству игроков время от времени, чтобы держать каждого в догадках).

Этот метод передачи записок способствует старому доброму принципу: разделяй и побеждай. Когда недоверие персонажей друг к другу начинает проявляться, они теряют из виду настоящую угрозу – самого злодея. Это делает персонажей более уязвимыми. И это делает злодея более удовлетворенным.

► **Добавьте атмосферу в вашу комнату, где проходит игра.** Трудно создать атмосферу страха средь бела дня. Также тяжело испугать игрока, когда рядом с ним человек грызет сушку или заканчивает пить чай. Чтобы противостоять таким отвлекающим действиям, добавьте небольшой атмосферы в вашу комнату. Это не подразумевает, что Вы должны носить саван, или пускать капли фальшивой крови из своего рта, или же играть среди паутины на чердаке. Но пройдите немного вперед и сделайте свет тусклым. Поставьте фоном тягучую призрачную музыку, если у вас есть такая. Используйте простые звуковые эффекты. (Если призрак стучится в дверь, постучите по столу). Используйте приемы, которые использует хороший рассказчик, если он имеет нетерпеливую аудиторию, собравшуюся около костра, чтобы послушать истории про призраков. Только делайте это просто, и помните это все для фана.

► **Подрывайте доверие игрока** случайной «таинственной новой игровой процедурой». Идеально, если ваши игроки ничего не будут знать относительно правил в этой книге совершенно ничего относительно приключения, которое вы ведете. Это случается не слишком часто. После нескольких игр, некоторые посмотрев на правила, начинают думать, что они знают все, что вы как ДМ имеете в своем рукаве. Так сфальсифицируйте случайное «неожиданное» правило, что заставляет игроков задаваться вопросом, что происходит за сценой. Вот несколько примеров.

* Когда РС проходят через лес, киньте дайсы без всякой очевидной причине и запишите себе примечание. Игроки зададутся вопросами, какие ужасы вы скрываете от них.

* Возьмите их листы персонажей. Затем вручите им чистые листы бумаги с их хитами. Прежде, чем вернуть листы персонажей, вы могли бы написать записки одному или двум игрокам насчет того, что они испытали. Или вы можете

изменить их хиты так, чтобы они не смогли проследить, почему их хиты понизились. (Какие-то атаки причинили им обманчиво малое повреждение). Или вы вообще можете ничего ни делать с их чарлистами, но оставить игроков в догадках.

* Возьмите дайсы у игроков и бросайте их сами в некоторый момент в течение столкновения.

Будьте творческими. Будьте драматичными. Но не переусердствуйте. Эти маневры должны быть настолько редкими, что небольшое «дополнение», поддерживающее другие методы ужасы. Если вы злоупотребляете любыми уловками, они становятся неэффективными.

ГЛАВА XVI. ИДЕИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Многие AD&D приключения проходят в следующем ключе: PC переходят из комнаты в комнату (или по холмам или долинам), убивают существ, собирают добычу, пока, наконец, не сталкиваются с самой большой тварью из всех и также уничтожают его. В Равенлофте, Вы можете соблазниться заменить большую тварь на могущественного вампира и заполнить серию меньших столкновений энкаунтерами с «Готическими» монстрами, типа летучих мышей, гхол и призраков. К сожалению, эта формула оставляет кое-что важное за бортом: сюжет.

Ползанье по темницам, делает самый плохой сорт Равенлофтовских приключений, потому что они испытывают недостаток реального злодея, реальной проблемы, реального сюжета. В этой реальности, персонажи должны делать больше, чем кастовать заклинания и бить монстров, они должны распутывать тайны. Каждый энкаунтер должен быть больше, чем отдельный эпизод с привязанным к нему щедрым лутом. Он должен обеспечить информацию, которая поможет получить сюжет в деталях. И ключи, которые помогут персонажам преуспеть (или выжить). Если «добыча» присутствует, то она должна быть частью истории, что-нибудь полезное или «говорящее», а не только простой трофей, который добавляется к трофеям.

Когда вы разрабатываете Равенлофтовское приключение для ваших игроков, лучше начать со злодея. Помните, он (или она) больше, чем просто существо. Он мыслящий, полнокровный персонаж, даже если он призрак. Он имеет силы и слабости, которые являются не просто числами. Наиболее важно, что он преследует какую-то цель, и имеет все серьезные основания для достижения ее. PC должны остановить его, даже если не могут уничтожить его. Они не будут встречаться со злодеем напрямую, пока сюжет не подведет их к этому. Но они всегда должны ощущать, что он, или кто-то еще скрывается за сценой и дергает за ниточки.

Когда PC, наконец, противостоят непосредственно самому злодею, столкновение должно отличаться от любого другого, которое они уже испытали. В типичном AD&D энкаунтере, или монстр умирает, или PC. В энкаунтере с Равенлофтовским злодеем, возможно, ничего такого не произойдет. Например, когда воин выхватывает свой меч и кидается с ним в драку на вампира, монстр может просто выхватить у него меч и согнуть его. Почему вампир не убил воина? Вероятней всего не из-за перспективы, что ему нечего беспокоиться. (Если сюжет искусен, то PC может быть полезным заложником в плане вампира). Но тварь может сделать паузу, затем поднять воина и бросить его об стену подобно мешку с гнилыми плодами, только для того, чтобы доказать насколько незначителен PC на самом деле. Затем, тварь может просто повернуться и исчезнуть.

Как придумать хороший Равенлофтовский сюжет? Просмотрите классиков для вдохновения. (Смотри библиографию в конце главы «От Готических корней»). Современные, угрюмые произведения ужаса, и в романах и в фильмах, также могут послужить примером. Но помните, что приключения Равенлофта должны быть сделаны в стиле Дракулы, а не в стиле «Девственных вампиров, распятых цепями». Фильмы Хичкока захватывают дух; отбросьте фильмы, подобные «Пятнице 13-го».

Когда вы разрабатываете свое приключение, просмотрите главы по Готическому ужасу и «Технике Ужаса». Они помогут вам создать правильную атмосферу и найти способы ужаснуть PC, типа изоляции и насмехающегося, дразнящего злодея. В частности концентрируйтесь на обстановке и небольших деталях, которые делают ваш сюжет правдоподобным и способным испугать персонажей. Эти вещи могут быть «пухом» в других приключениях, но они необходимы для хорошего сюжета в стиле хоррор.

Ниже, вы найдете несколько идей для приключений в Равенлофте. Они ни в коем случае не полны. Это просто семена ужаса. Взрастите их с темными семенами злодеев. Слейте их с интригой и страхом. С небольшой заботой, ваш ужасный сад взрастет, и будет расти, расти, расти.

* **Убийство под лунным светом**. Наши герои путешествуют по Равенлофту, когда их лошадь захромала. Гроза надвигается к ним. PC укрываются в старом особняке, который принадлежит приветливому, но опечаленному семейству. Дома только женщины и дети. Они говорят, что волки зарезали их овец, и что мужчины вышли на охоту. Вервольфы – настоящая проблема. К сожалению, отец семейства уже инфицирован. Он пропадает во время облавы. Мужчины предполагают самое худшее. Тем временем, папаша (как человек-волк) пробует ворваться в особняк и убить свою семью. Партия должна обеспечить безопасность семейству, вылечить отца и спасти свои жизни. Достаточно просто, но почему так странно ведет себя маленький Вильгельм?…

* **Специфические роды**. Герои укрываются в замке. Дочь барона беременна и она рожает в течение грозы этим вечером. К сожалению, ребенок не является ни человеческим, ни беспомощным. Пойманные в доме, PC должны прожить ночь и освободить семью от тьмы.

Тварь может быть миниатюрным духом наги (naga), родившимся с 1 HD, обычными силами и заклинательными способностями 1-го уровня. Через каждый час, он мог бы вырастать на 2 фута и развивать свои заклинательные способности на 1 уровень.

* **История Призрака**. Ищите способ уменьшить экипировку PC? В этом сюжете, героев похищает банда головорезов, которые оставляют их в заброшенном замке с привидениями (по просьбе хозяина). Герои должны

сбежать из замка и домейна. Затем они должны проследить свою потерянную экипировку. К сожалению, большая часть их оборудования уже будет продано к этому времени.

* **Старый друг**. Дружественный НПС, которого герои встретили в более раннем приключении, попросил их помощи при охоте на вампира. НПС приглашает партию в свое поместье и заманивает их там в ловушку. Поскольку они долго его не видели, он стал слугой вампира. Он хочет, чтобы его старые друзья «увидели тьму», также как он сам. Все это делается с подачи лорда вампира, который управляет им, скрываясь позади сцены.

* **Зверь**. Прошло много лет, как Зверь бродил по торфяникам. Теперь он вернулся. Но кто он, и чего хочет? Вы могли бы разработать приключение вокруг любого из следующих монстров: undead beast, bhaergala, bulette, margoyle, hell hound, invisible stalker, leucrotta, owlbear, rakshasa, tarrasgue (для высокоуровневых партий), thessalmonster, umber hulk, wight, winter wolf. Измените способности бестии, дайте ему историю и мотивы, и храните тайну его идентификации максимально долго.

* **Двойное критическое положение**. Допплегангер терроризирует небольшой, изолированный город. Он проследил НРС, который известен и пользуется доверием у наших героев. Местные жители обвиняют РС в убийствах, и НПС вызывают в качестве свидетеля. Он заявляет, что он видел, как они пожирали тела, совершая ужасные ритуалы. Ожидая, когда их повесят, РС должны изобрести план, как спасти себя и уничтожить допплегангера.

* **Нож в спину.** Наши герои охотятся на убийцу в большом, заполненном туманом городе. Но кто из них на самом деле преследуемый? Убийца убивает каждого, кто ведет себя дружественно с РС или говорит с ними о преступлении.

* **Рука.** Обстановка – резиденция богатого торговца. В середине ночи, торговец задушен. РС приглашают расследовать преступление. Они становятся пойманными в поместье. Каждую ночь, убит еще один человек. Отрубленная рука (возможно, монстр - ползающий коготь /crawling claw/) - убийца. Герои должны разгадать тайну и уничтожить руку.

* **Двойная опасность.** Группа допплегангеров пропитала весь город. Одних за другим, они заменяют целые семьи. Герои осмелились войти в город. Половина людей, с которыми они разговаривают, на самом деле допплегангеры. Обычно, допплегангеры не могут так быстро размножаться, чтобы охватить такой участок. Допплегангер вдохновитель стоит за всем этим заговором. Она, как пчелиная матка, откладывает многочисленные яйца и защищает их смертельным жалом.

* **Кровопускатель.** Народ обнаружил тела с выпущенной кровью. В большинстве это животные с фермы, но несколько людей стали также жертвами террора. На шее каждой жертвы две крошечных красных проколотых ранки. Горожане просят, чтобы герои разрешили тайну.

Это напоминает работу вампира, но вампир тут не при чем. Злой жрец основал храм, и он требует свежей крови животных для своих ритуалов. Он это делает для того, чтобы вызвать слугу из Нижних Планов. После захвата жертвы, жрец использует заостренный инструмент, чтобы проколоть вену на шеи. Он не один в своей работе. Многие из горожан, кто просили РС о помощи, в союзе со жрецом. Эти последователи уже убили людей, которые слишком близко подобрались к правде, замаскировав их преступление под иссушение крови у жертвы.

ОЧКИ ОПЫТА

В Равенлофтовском приключении, РС не имеют возможность совершать «большие убийства», чтобы заработать экспу. Чтобы компенсировать это, мы рекомендуем, чтобы вы использовали необязательное правило для очков опыта в DMG. Оно предоставляет экспу персонажам за использование их умственных способностей, когда «мускулы» в одиночку претерпели бы неудачу.

ПРИЛОЖЕНИЯ

НОВЫЕ МОНСТРЫ

ГЕЙСТ (GEIST)

CLIMATE/TERRAIN: Любой
ORGANIZATION: уединенный
DIET: нет
TREASURE: нет
NO. APPEARING: 1
MOVEMENT: Fl 12
THAC0: нет
DAMAGE/ATTACK: нет
SPECIAL DEFENSES: неуязвимость
SIZE: M (6' высоты)
XP VALUE: 0

FREQUENCY: очень редкие
ACTIVITY CYCLE: ночь (обычно)
INTELLIGENCE: различный
ALIGNMENT: различный
ARMOR CLASS: 10
HIT DICE: нет
NO. OF ATTACKS: нет
SPECIAL ATTACKS: вид причиняет панику
MAGIC RESISTANCE: 100% (смотри ниже)
MORALE: Бесстрашный

Гейст – немертвый дух человека. Он похож на призрака (ghost) или привидение (haunt), но относительно безопасен. Это призрачный образ человека в момент смерти. Поскольку смерть может быть насильственной, гейст может иметь сломанную шею, или открытые смертельные раны. Другие, которые умерли более мирно или возможно под действием яда, могут не иметь никаких видимых признаков травм. Гейст, кажется, всегда одет в одежду, которую носил при смерти.

Этот дух не оставляет никаких следов за собой в реальном мире. Они не имеют никакого запаха и не могут контролировать физические объекты. Даже вид и звук неуловимы, подобно галлюцинации, они только видимы и слышимы в мыслях человека. Персонажи, которые защищены от ментальных атак, не могут почувствовать гейста.

Время от времени, гейст может захотеть, чтобы его увидели некоторые отдельные люди в группе, но не все. Гейст может выбирать, кто будет чувствовать его, а кто нет. Он может говорить и выбирает, кто будет слышать его. Язык – не преграда, гейст может говорить на универсальном языке мысли.

Бой: Гейст не может принимать участие в бою. (Его самое сильное оружие - речь). Класс брони 10, указанный выше, показан для того, потому что персонажи могут попытаться ударить по нему. «Попадание» проходит прямо через тело гейста. Дух может притворяться, что нападает на персонажа, но его атаки проходят через тело, не причиняя ему никакого вреда.

Вид гейста высоко тревожен. Обычно зрители предполагают, что они видят призрака или привидение. Персонажи, которые видят гейста, должны сделать успешный чек страха или бежать в панике. Если гейст особенно ужасен, возможно, потребуется чек ужаса вместо чека страха.

Гейст может создавать впечатление, что он телепортируется. Он решает стать невидимым, перемещается в новое место и снова становится видимым. Он может двигаться через любой физический объект беспрепятственно. Магические защиты, однако, сдерживают гейста.

Заклинания или магические предметы не могут дать информацию при помощи гаданий про мировоззрение гейста, его правдивость и т.д.. Заклинание истинного наблюдения или эквивалентная магия позволяет персонажу чувствовать расплывчатое, белое изображение гейста даже тогда, когда он хочет быть невидимым. Заклинания dismissal, banishment, wish, abjure, holy word (или эквивалентная магия) отправят гейста на упокой. В противном случае, он иммунен ко всякой магии и всем заклинаниям.

Среда обитания/Общество: Гейст может существовать в любом климате. Он обычно часто посещает место своей смерти, и его территория ограничена отдельным зданием или маленькой площадью. В редких случаях, гейст может идти дальше.

Как уединенное немертвое существо, гейст не имеет никакого общества себе подобных. Однако гейст может захотеть говорить с живыми. Его личность и мировоззрение во время смерти, определяют его отношение и реакции. Некоторые гейсты полезны, в то время как другие сеют ложь и смятение.

Экология: Гейст создается, когда человек умирает травматически. Обычно у них имеется некоторое дело, которое оставлено незаконченным или некоторая эпитимия, которая должна быть оплачена. Дух человека отказывается оставлять план (или демиплан), на котором он умер, становясь гейстом вместо этого.

Великий Гейст (Greater Geist). Этот дух может использовать иллюзии, которые включают в себя звук. Однако иллюзии всегда имеют очевидное качество, и вряд ли их можно принять за реальные. Великий гейст может заставить себя казаться твердым существом, хотя на самом деле это не так. Он может изменять вид своей одежды и состояние своего тела. Например, он мог бы захотеть снять с себя голову и обнести ее вокруг себя. Однако он не может изменять свою внешность, чтобы походить на другого человека. Физический размер, черты лица, цвет волос и т.д. всегда остается тем же самым. Великий гейст выглядит так же, как выглядел при жизни, как во время смерти

ГРЕМИШКА (GREMISHKA)

CLIMATE/TERRAIN: Любая теплая земля
ORGANIZATION: клан
DIET: всеядный
TREASURE: Z
NO. APPEARING: 3-18 (3d6)
MOVEMENT: 12
THAC0: 20 (18 по большим целям)
DAMAGE/ATTACK: 1-3 (1d3)
SPECIAL DEFENSES: +4 к спасброскам
SIZE: T (2' высоты)
XP VALUE: 35

FREQUENCY: редкие
ACTIVITY CYCLE: ночь
INTELLIGENCE: very (13-14)
ALIGNMENT: хаотично злой
ARMOR CLASS: 4
HIT DICE: ½ (1d4 hp)
NO. OF ATTACKS: 1
SPECIAL ATTACKS: нет
MAGIC RESISTANCE: нет
MORALE: Неустойчивый

Подобно своим близким родственникам, гремлинам, эти крошечные гуманоиды - паразиты и досаждающие существа. Они живут под зданиями и воруют у их обитателей. Издалека, гремишку можно было бы ошибочно принять за меленькую собаку или большого кота. Она покрыта мехом, с остроконечными ушами и выступающей пастью. Мех может иметь любой цвет и раскраску. Рот чрезвычайно большой для морды; желтые глаза имеют вертикальный разрез, как у кошки. В отличие от гремлинов, у гремишки нет никаких крыльев.

Эти существа могут манипулировать любыми предметами своими ловкими пальцами. Гремишка редко несет с собой оружие больше часа, прежде чем выбросить его или припрятать. Они не носят никакой брони или одежды, хотя и понимают для чего они используются.

Бой: Гремишки не принимают участие в рукопашном бою, если их не поймали или не загнали в угол. Они очень быстрые и ловкие, способные проскользнуть между ногами своих противников. Эта скорость дает им необычайно высокий AC и премию +4 к спасброскам против нападений площадного эффекта. Они получают премию +2 к броскам атаки против любого противника больше чем 4 фута ростом, поскольку такие противники представляют удобную, большую цель.

Группой, гремишки используют тактику роя. Всей толпой они залазят на противника, кусая и царапая его. Они должны сделать успешный бросок атаки, чтобы вцепиться в противника. Если это у них получилось, то каждый раунд

после успешного броска атаки, повреждение наносится автоматически. Половина гремишок в рое будут перегрызать ремни, открывать застежки или воровать что-нибудь, что не привязано. Любой, кто нападает на рой гремишек, может нанести повреждение персонажу, на котором они роятся. Если нападавший причиняет большее количество dam, чем нужно для того, чтобы убить гремишку, персонаж внутри роя получает оставшийся dam. Низкая мораль гремишек может заставить их отступить, если им показано проявление великой силы. Конечно, все, что существа успели украсть, будет утащено в их логово.

Среда обитания/Общество: Гремишки не любят солнечный свет, но он не вредит им. Они живут в подвалах обычно больших зданий. Если возможно, то они устраивают логово, которое позволяет им свободно пробираться ко многим частям здания.

Они хранят добычу от своих набегов в своем логове. Сокровища – всегда случайный набор сворованных безделушек, некоторые представляют реальную ценность. Они любят забирать вещи, хотя нельзя сказать, что они любят накапливать сокровища.

Гремишки, кажется, получают чрезвычайное удовольствие, когда они приводят в ярость или расстраивают больших гуманоидов. Они наслаждаются, устраивая грязные, пагубные шутки своим хозяевам. Они не признают никаких лидеров среди собственного вида. Однако они могут сотрудничать, чтобы кому-нибудь навредить и следовать словам и инструкциям гремишки, которая предложила шутку. Они скрываются в стенах и под половицами, наблюдая и подслушивая за своими потенциальными жертвами. Когда жертва обнаруживает проказу или попадается в ловушку, она часто слышит высокий, хихикающий смех гремишки.

Экология: Гремишка ест хоть что. Они заманивают в ловушку маленьких существ типа крыс, кошек, маленьких собак, а иногда даже маленьких детей. Они, как известно, иногда временно привязывались к похищенных детям своего размера, но, в конечном счете, они все равно могли сожрать их, не взирая на привязанность. На гремишек охотятся только те, кто могут найти и поймать их. Хищники, опасные для гремишек, включают в себя больших змей, собак, гигантских пауков, кобольдов и особенно людей, которым они досаждают больше всего.

ЛИКАНТРОПЫ, ЛОУП-ГАРОУ (LYCANTROPE, LOUP-GAROU)

	РАВНИННЫЙ (LOWLAND)	**ГОРНЫЙ (MOUNTAIN)**
CLIMATE/TERRAIN:	теплый климат, леса и холмы	теплый климат, холмы и горы
FREQUENCY:	очень редкие	очень редкие
ORGANIZATION:	группа	группа
ACTIVITY CYCLE:	ночь	ночь
DIET:	плотоядная	плотоядная
INTELLIGENCE:	high (13-14)	high (13-14)
TREASURE:	K, M	R
ALIGNMENT:	хаотично-злой	хаотично-злой
NO. APPEARING:	2-12 (2d6)	3-10 (1d10+2)
ARMOR CLASS:	4	3
MOVEMENT:	12, 15, 18	12, 15, 18
HIT DICE:	5+4	7
THAC0:	15	13
NO. OF ATTACKS:	3 или 1	3 или 1
DAMAGE/ATTACK:	1d4/1d4/2d4 or 2d4	1d4/1d4/2d4 or 2d4
SPECIAL ATTACKS:	Surprise	Surprise
SPECIAL DEFENSES:	поражается +1 или серебряным оружием	поражается +1 или золотым оружием, регенерация
MAGIC RESISTANCE:	20%	40%
SIZE: M (6' высоты)	M (6’-7’)	M (6’-7’)
MORALE:	Elite (13-14)	Elite (13-14)
XP VALUE:	2,000	4,000

Лоуп-гароу мощные родственники обычных вервольфов. Подобно большинству истинных вервольфов Равенлофта, они могут принимать три различных формы: человек, человек-волк, волк. Человеческая форма полностью нормальна. Лоуп-гароу всегда выглядит одинаково в человеческой форме, также он принимает одну и ту же внешность в форме волка или человека-волка. В форме человека, он движется со скоростью 12.

Как человек-волк он имеет рост 7 футов и сильно-развитую мускулатуру. Все его тело покрыто шерстью, у него короткий хвост, волчьи ноги и волчья голова. Существо ходит вертикально и своими руками может использовать вещи своими руками. В этой форме существо может разговаривать, хотя его голос низкий и резкий. В форме человека-волка он также быстрее, чем в своей человеческой форме, его норма передвижения 15.

В форме волка, равнинный лоуп-гароу выглядит подобно волку воргу (worg), хотя его горные родственники больше размером, смотри ниже. В этой форме, существо самое быстрое, его норма передвижения 18, но он не может использовать орудия и оружия, и не может говорить.

Бой. Существу требуется полный раунд, чтобы изменить одну форму на другую. Человек может принадлежать любому классу и может иметь любой уровень опыта, хотя большая часть лоуп-гароу имеют тенденцию быть воинами или ворами. Уровень опыта не воздействует на Хитдайс и хиты существа. Вервольфы без определенного класса считаются как воины 1-го уровня.

В форме человека-волка, лоуп-гароу может атаковать три раза в раунд, каждой своей когтистой лапой и пастью. Если он использует оружие, то в этом случае существо атакует один раз в раунд. В этой форме создание имеет силу 18/100 и получает соответствующие боевые навыки (+3 к броску атаки и +6 к повреждению).

В волчьей форме, лоуп-гароу может атаковать только один раз в раунд, кусая своего врага. Эта форма имеет преимущество скорости и неожиданности (surprise). (В других формах лоуп-гароу не получает бонус к неожиданности). Из-за острого чутья, лоуп-гароу в волчьей форме создает штраф –2 на все броски удивления своих врагов. В волчьей форме, лоуп-гароу менее заметен, чем в форме человека-волка. В этой форме он выглядит скорее как обычное животное, чем сверхъестественное создание.

В любой форме, равнинный лоуп-гароу имеет некоторую сопротивляемость к магии. Его умственные способности, также не влияют от принимаемой формы. Созданию можно нанести повреждение только серебряным или магическим оружием. Серебряное оружие причиняет полное повреждение, тогда как магическое причиняет повреждение только от своего бонуса. Например, меч +1 не может снять более одного хита за одну атаку, независимо от броска повреждения. Бонусы от силы здесь не применяются. Благословленное оружие (то, на которое наложен bless), снимает только один хит с попадания.

Среда обитания/общество. Стаи равнинных лоуп-гароу блуждают по домейнам Равенлофта в поисках добычи, предпочтительней человеческой. Они часто устраивают свои логова в диких местностях, где-нибудь в разрушенном здании или пещере. Они также могут путешествовать как люди, останавливаясь в гостиницах. Они ненавидят других ликантропов и особенно вольфверов. (смотри справочник монстров)

Экология. Самый страшный аспект вервольфов это инфекция, которая может быть передана через его укус. Любые инфицированные люди или демихуманы могут стать вервольфами, когда сработают определенные условия (наиболее часто это 3-ая ночь полной луны). Инфицированный вервольф может контролироваться истинным вервольфом, который инфицировал их. В животной форме, инфицированные создания имеют очень слабый интеллект (semi 2-4) и представляют собой разъяренное животное. Чтобы превратиться из человека в волка или обратно, инфицированному потребуется целый оборот (10 раундов).

ГОРНЫЙ ЛОУП-ГАРОУ (MOUNTAIN LOUP-GAROU)

В волчьей форме эти лоуп-гароу, гораздо больше, чем их родственники и выглядят как страшные волки (dire wolf). Им можно нанести повреждение только золотым или магическим оружием. Кроме того, они менее восприимчивы к магии, имеют большую к ней сопротивляемость. Кроме того, они регенерируют 1 хит в оборот. В отличие от других вервольфов, горные лоуп-гароу скорей всего будут охотиться в одиночку.

ОДЕМ (ODEM)

CLIMATE/TERRAIN: Любой
ORGANIZATION: уединенный
DIET: нет
TREASURE: нет
NO. APPEARING: 1
MOVEMENT: 9
THAC0: N/A
DAMAGE/ATTACK: Нет
SPECIAL DEFENSES: Иммунитет к физическим атакам
SIZE: N/A
XP VALUE: 1,000

FREQUENCY: очень редкие
ACTIVITY CYCLE: любой
INTELLIGENCE: very (13-14)
ALIGNMENT: хаотично злой
ARMOR CLASS: N/A
HIT DICE: N/A
NO. OF ATTACKS: 1
SPECIAL ATTACKS: завладевание (possession)
MAGIC RESISTANCE: Смотри ниже
MORALE: Специальная

Одем – немертвый дух, который перемещается в живые тела и берет контроль над ними. Он невидим для обычного зрения. Персонажи, который могут чувствовать эфирные объекты, видят одема, как белый пар, когда он не в теле. Когда он находится внутри тела, они видят белую ауру вокруг лица, которое сконцентрировано на глазах и рту. На эфирном плане существо также смотрится как белый пар.

Бой: Когда он вне живого тела, одем не сражается. В этом состоянии, он невидим. Он также иммунен к любым формам физических и магических нападений, которые причиняют повреждения. Любое из заклинаний, предназначенных чтобы вынудить экстрапланарнах существ отступить или оставить главный материальный план (*banishment, dismissal* и т.д.), будут высылать одема из этого плана. В демиплане Равенлофта, эти заклинания только выведут его из тела хозяина и заставят его бежать из этого региона. Предполагается, что персонаж, использующий против одема заклинание, может его видеть. Одем не может быть изгнан жрецом.

Одем входит в тело через отверстие типа рта, носа или уха. Он может поселиться в любом живом гуманоидном существе. Будучи внутри тела, одем иммунен к любому заклинанию кроме желания или магического сосуда (magic jar), которое может вывести его из тела хозяина и отвергнуть дух мага обратно в сосуд.

Заселенное тело весьма уязвимо к повреждениям, в то время как в нем поселился одем. Поскольку в этом теле разум находится под контролем одема, заклинания, воздействующие на разум, не работают. Если тело хозяина убито, одем выходит из тела и должен найти себе новую жертву.

Одем может проходить через любой физический объект, но не через магическую защиту. Заклинания типа *trap the soul, temporal stasis, imprisonment* лишили бы свободы одема и/или тело его носителя.

Одем не убивает свою жертву и не лишает его или ее разума. Если тело жертвы условно принять за автобус, а разум за его водителя, то одем бы связал и заткнул бы рот водителю, а сам бы повел автобус самостоятельно. Подобно несчастному водителю, который сидит связанный с кляпом во рту в автобусе, персонаж, чье тело полностью похищено, полностью знает все, что делает одем. Он просто беспомощен и не может действовать. Он может даже

телепатически связываться с одемом, если пожелает. Если одем вытеснен, персонаж возвращается в нормальное состояние. Конечно, жертве могут быть вручены «узды правления» над телом, в лучшем случае, если тело просто утомленно, или если тело изранено, что бывает гораздо чаще. Впрочем, все зависит от деятельности одема.

Обычно цель одема всегда устроить погром и разрушение. Он питается страхом, гневом и ненавистью всех, кто его окружает. Поскольку одем не повреждается со смертью своего хозяина, он рассматривает его тело просто как временную оболочку. Как правило, он пытается начать поединки с оскорблений или даже физического злоупотребления. Он также может поселиться в одном человеке, а потом перебросится на другого.

Среда обитания/общество: Одем блуждает по границе эфирного плана, смотря на Главный Материальный план. Он ищет жертвы с большим потенциалом для страха, гнева или ненависти. Одем – одиночный немертвый дух и поэтому не имеет никого общества.

Экология: Одем – злой немертвый дух. Порочные или кровожадные персонажи с большой силой воли могут стать одемами, когда умирают.

СКЕЛЕТ СТРАДА (SKELETON, STRAHD)

CLIMATE/TERRAIN: Баровия
ORGANIZATION: нет
DIET: нет
TREASURE: нет
NO. APPEARING: 2d10
MOVEMENT: 12
THAC0: 19
DAMAGE/ATTACK: 1d6(оружием)
SPECIAL DEFENSES: изгоняются как wight
SIZE: M (6' высоты)
XP VALUE: 420
FREQUENCY: очень редкие
ACTIVITY CYCLE: ночь
INTELLIGENCE: нет (0)
ALIGNMENT: нейтральный
ARMOR CLASS: 7
HIT DICE: 2
NO. OF ATTACKS: 3/2
SPECIAL ATTACKS: Нет
MAGIC RESISTANCE: 20%
MORALE: Специальная

Скелеты Страда магически анимированная нежить, созданы в качестве стражников и воинов графом Страдом фон Заровичем. Граф – вампир лорд Баровии в демиплане Равенлофта.

В отличие от обычных скелетов, создания Страда все еще могут сохранять куски кожистой плоти и обрывки одежды. Во всех остальных случаях эти монстры только лишь кости. Они явно на вид скелеты, а не зомби. Магия соединяет кости и заставляет их двигаться; на костях недостаточно плоти, чтобы удержать их.

Скелеты Страда не имеют никакого голоса, но когда они двигаются, их кости легонько грохочут. Их движения быстрые, хотя и судорожные. Не успеешь и моргнуть, как они разгонятся до полной скорости, даже если перед этим полностью стали. Они ничем не пахнут, кроме легкого запаха пыли и свежевырытой земли.

Бой. Скелеты Страда всегда вооружены оружием какого-либо сорта, даже если это только ножка от стула, используемая в качестве дубины. Независимо от оружия, они причиняют только 1d6 dam за 1 атаку. Они давно забыли все свои боевые навыки, но их необычная скорость позволяет им атаковать 3 раза за 2 раунда.

Проникающее оружие, типа копий и стрел, проскальзывает между костьми этих созданий, не причиняя им никакого повреждения. Алебарды, копья и подобное древковое оружие может использоваться как посохи. Острое (Edged) и тупое (blunt), сокрушающее оружие эффективно против этих существ, но они наносят всего лишь половинное повреждение. Любое тупое магическое оружие наносят полное повреждение.

Эти монстры могут обнаружить невидимых существ в пределах 30-ти футов. Высоко магическая природа скелетов Страда дает им 20% магическую сопротивляемость. Подобно всей нежити, они имунны к сну, обаянию, удержанию и другим заклинаниям, воздействующим на разум. Будучи созданиями Страда они более устойчивы к изгнанию жрецами, их изгоняют, как wight. Они не имеют никакой плоти, поэтому атаки, основанные на холоде, не причиняют им никакого вреда.

Среда обитания/общество. Скелеты Страда скрываются в подземельях, кладбищах или где-нибудь в Замке Равенлофт. Граф, как известно, рассылал их повсюду по землям Баровии, где они могли бы быть полезными. Группа скелетов, возможно, может находиться где-нибудь под водной поверхностью реки Ивлис (Ivlis), ожидая своего часа.

Как нежить лишенная рассудка, эти создания не имеют никакого сообщества. Они повинуются любым приказам, отданных их Хозяином. Эти команды должны быть простые, не более дюжины слов в одном предложение.

Когда они находятся в Баровии, они могут отчитываться перед Страдом, если это часть их инструкций. Требуется полный оборот, чтобы установить связь. Они могут передавать только простые чувства: успех или провал задания.

Экология. Скелеты Страда – не часть природы. Только Страд фон Зарович знает таинственный ритуал, который формирует эти создания. В качестве материала требуется череп и 90% человеческих костей. Какие еще компоненты требуются в этом процессе, известно только лишь Хозяину страха в Равенлофте.

ЗОМБИ СТРАДА (ZOMBIE, STRAHD)

CLIMATE/TERRAIN: Баровия
ORGANIZATION: нет
DIET: нет
TREASURE: нет
NO. APPEARING: 1d10
MOVEMENT: 9
FREQUENCY: очень редкие
ACTIVITY CYCLE: ночь
INTELLIGENCE: нет (0)
ALIGNMENT: нейтральный
ARMOR CLASS: 8
HIT DICE: 4

THAC0: 17
NO. OF ATTACKS: 1-3
DAMAGE/ATTACK: 1d8
SPECIAL ATTACKS: Нет
SPECIAL DEFENSES: изгоняются как мумии
MAGIC RESISTANCE: смотри ниже
SIZE: M (6' высоты)
MORALE: Специальная
XP VALUE: 270

Зомби Страда уникальная форма нежити, создаваемая только графом Страдом фон Заровичем, Лордом Баровии, вампиром.

Эти ужасающие создания – человеческие тела, возрожденные к живой смерти. Они носят остатки брони и одежды, в которой были в момент смерти. Поскольку многие из них, раньше были стражниками замка Равенлофт, 50% этих зомби носят бесполезные куски брони. Они никогда не несут с собой оружие или инструменты.

Зомби Страда на вид кажутся хрупкими. Их серо-зеленая плоть кажется мягкой, а кости кажутся ломкими. Их глаза темные, пустые ямы, с помощью которых они видят каким-то способом. Щеки и губы зомби сморщены, обнажая большие кривые зубы. Их руки оканчиваются острыми, когтеподобными ногтями, мало похожими на обычные человеческие ногти.

Зомби Страда пахнут как обычные зомби. Иными словами, они источают гнилостное зловоние, которое ощущается на расстоянии 100 футов, если ничто не закрывает их.

Зомби страда могут издавать два звука. Некая вокализация заставляет заметно двигаться их рты. Первый звук – это низкий стон, который показывает их рвение действовать. Второй – свистящий шепот имени «Страд». Если PC заявляет, что он хочет понять то, что шипят эти существа, он должен выкинуть проверку интеллекта, чтобы расшифровать эти звуки.

Бой. Вид зомби Страда требует броска чека ужаса. Если персонаж узнает в зомби того, кого он знал раньше, то чек ужаса кидается со штрафом –4. Несмотря на хрупкую внешность, энергия отрицательного плана очень сильна в зомби Страда. Сила Страда фон Заровича, проходящая через них, делает их более стойкими к изгнанию. Они изгоняются как мумии.

Подобно обычным зомби, зомби Страда всегда бьют последними в раунде. Сначала они могут атаковать одной когтистой рукой. В конечном счете, зомби может и лишиться руки. Любое отдельное попадание, наносящее 5 dam или больше, разъединяет члены существа. Поскольку они обычно тянут вперед руки, то чаще всего и лишаются их. Когда обе руки отпали, следующая цель естественно голова, поскольку зомби наклоняет ее, пытаясь укусить жертву. Если противник пытается поразить что-либо другое, кроме головы и рук, то на его атаку накладывается штраф –2. Если его естественный бросок 1, он поражает руку или голову в любом случае (то, что было впереди).

Отсеченные голова и руки, могут продолжать двигаться со скоростью 1. Руки двигаются, подобно извивающему червю, а голова катится. Они могут нападать независимо от тела, от которого были отрезаны. Если отрублены другие части тела, они падают рядом, но не могут нападать. Первый раз, когда PC видит, как отрубленные члены двигаются, чтобы напасть, он должен выкинуть повторно чек ужаса. На этот раз он получает премию +2 за то, что уже выстоял против этих отвратительных существ.

Сила жизни Страда разделена между всеми отпавшими частями тела. Когда любая часть тела переносит повреждение, потерянные хиты вычитаются из общего количества хитов. Если зомби уменьшен до 0 хитов, все части тела прекращают двигаться и нападать.

Среда обитания/общество. Зомби Страда скрываются в подземельях и кладбищах, наибольшее их количество расположено в округе замка Равенлофт. Будучи бездумной нежитью, они не имеют никакого общества.

Эти зомби следуют любому приказу, который отдал их хозяин. Приказы должны быть просты, не более 20 слов в одном предложении. После полученных приказов, для них не кидаются никакие проверки морали. Они сражаются до тех пор, пока не будут уничтожены.

Когда они находятся в своей земле Баровии, зомби Страда могут отчитаться перед Страдом, если у них был такой приказ. Им требуется полный оборот (10 раундов), чтобы установить контакт со Страдом. В это время они не будут ничего делать. Даже тогда, существует шанс, что Страд будет слишком занят, чтобы их выслушать. Отчет очень краток и прост. Страд получает лишь ощущение успеха или неудачи, принимая их послание. Эта способность – часть Страдовской привязанности к земле Баровии. Это не способность самих зомби.

Экология. Зомби Страда – не часть природы, и не часть искривленной сущности Равенлофта. Они создаются при помощи таинственной формулы, известной только Страду фон Заровичу. Он может создавать их только из мертвых тел людей.

ВАМПИР, НОСФЕРАТУ (VAMPIRE, NOSFERATU)

CLIMATE/TERRAIN: любой
FREQUENCY: очень редкие
ORGANIZATION: уединенный
ACTIVITY CYCLE: ночь
DIET: специальная
INTELLIGENCE: различный (3-18)
TREASURE: F
ALIGNMENT: любой злой
NO. APPEARING: 1
ARMOR CLASS: 1
MOVEMENT: 12, Fl 18(C)
HIT DICE: 8+3
THAC0: 13, 11 (с оружием)
NO. OF ATTACKS: 1
DAMAGE/ATTACK: оружием, +4 бонус от силы
SPECIAL ATTACKS: Смотри ниже
SPECIAL DEFENSES: +1 или лучше магическое оружие
MAGIC RESISTANCE: нет
SIZE: M (5’-6' высотой)
MORALE: Чемпионская (15-16)
XP VALUE: 2,000

Носферату – вариант обычного вампира (Смотри Справочник Монстров). Также, как и другие вампиры, они могут быть любой гуманоидной расой.

В ночные часы, вампир носферату выглядит как обычный представитель своей расы, хотя его кожа необычно бледна. Однако при восходе солнца, носферату впадает в смертоподобную кому. Если он питался в течение последних 2 часов, на его лице появляется легкий румянец. Если ему нанесена резаная или колотая рана, в этот момент, то существо кровоточит. Когда день заканчивается, тело начинает терять румянец. Лицо становится исхудалым, а плоть окрашивается в серый цвет.

Бой: Обычный вампир иссушает уровни. Вампир носферату вместо этого иссушает пункты Конституции. Носферату имеет все остальные силы и слабости обычного вампира.

Носферату не имеет никаких очевидных средств нападения для ручного боя. Он может драться кулаками, бороться или кидать опасные и тяжелые предметы. В противном случае, он должен использовать оружие или заклинания точно так же, как обычные люди. Его сила дает ему в этом случае +2 к броскам атаки и +4 к повреждению. Ловкий или могущественный носферату всегда имеет при себе какой-нибудь вид магического оружия.

Носферату нападает только на ослабевшую или зачармленную добычу. Чтобы иссушать Конституцию, он должен укусить свою жертву, обычно в шею, и пить его кровь. Если жертва сопротивляется, такое действие требует броска атаки. Доспехи защищают жертву как обычно, если они закрывают участок укуса. Как только вампир укусил жертву, иссушение происходит автоматически. Обычно жертва теряет 1 пункт конституции в раунд, позволяя носферату смаковать медленную смерть своей добычи. Однако если необходимо, носферату может иссушать кровь по курсу 3 пункта в раунд.

Когда носферату пьет кровь своей жертвы, его единственное нападение и защита – это пристальный очаровывающий взгляд (charm gaze). Он может, конечно же, и остановить свой процесс потребления крови. Жертва носферату восстанавливает потерянные пункты Конституции по курсу 1 пункт за каждые 2 дня.

Используя некоторую форму телепатии, носферату может издалека зачармить любого персонажа, которого кусал. Жертва уязвима к этому обаянию на всю оставшуюся жизнь или пока не будет на него наложено заклинание снятия проклятия жрецом 14-го уровня или выше. Связь односторонняя. Носферату отдает приказы своей жертве, но жертва не может ему ничего ответить. Носферату должен находиться на расстоянии 360-ти футов, и жертва может делать спасбросок против заклинаний каждый оборот, чтобы избежать обаяния.

Среда обитания/общество: Большинство носферату живут на кладбищах или в других заброшенных местах. Ночью они охотятся и возвращаются к своим гробам перед началом дня. Обычно, носферату хранят минимум 3 или 4 гроба, каждый в различном месте.

Носферату никак не связаны друг с другом, если не считать отношения «хозяин-слуга». Если равные носферату встречаются между собой, то обычно между ними происходит сражение. Проигравший обычно должен уйти и искать себе новое место для охоты.

Большинство носферату живут от кормежки до кормежки, но некоторые стремятся к большему. Эти опасные существа обычно становятся лордами вампирами с несколькими слугами носферату. В редких случаях, они могут приобрести новые способности, будучи схваченными туманными пальцами Равенлофта.

Экология: Как и обычный вампир, носферату нуждается в крови. Если он не может иссушить, по крайней мере, 3 пункта конституции у жертвы за каждую ночь, то он теряет 1HD. Потеря совокупная, и продолжается каждую ночь, пока не выпито достаточное количество крови или носферату не уменьшен до 4HD. При 4 HD, существо прекращает терять силы дальше, но оно приходит в неистовство, если на расстоянии 40 футов от него есть живая гуманоидная жертва.

Если нападение на гуманоидную жертву неосуществимо, то носферату может восстановить почти все свои HD, выпивая кровь животных. Питание кровью животного, независимо от того, как часто это происходит, всегда оставляет вампира на 1 HD ниже нормального.

Носферату также нуждается во сне. Они теряют 1 HD в течение каждого дня, который они провели без «надлежащего отдыха». «Надлежащий отдых» требует лежания в своем гробу с горстью земли от его первоначальной могилы, по крайней мере, в течение 8 часов. Носферату может восстановить 1 HD после дня надлежащего отдыха, если иссушил, по крайней мере, 6 пунктов Конституции в течение предыдущей ночи. Чтобы восстановить все потерянные HD, ему может потребоваться много «есть» несколько ночей к ряду.

ТАБЛИЦЫ УЖАСОВ

ИЗГНАНИЕ НЕЖИТИ В РАВЕНЛОФТЕ

Тип или уровень	**----------Уровни жреца ----------**											
Нежити	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10-11	12-13	14+
Skeleton or 1HD	13	10	7	4	1	1	1*	1*	1*	1*	1*	1*
Zombie	16	13	10	7	4	1	1	1*	1*	1*	1*	1*
Ghoul or 2HD	19	16	13	10	7	4	1	1	1*	1*	1*	1*
Shadow or 3-4HD	20	19	16	13	10	7	4	1	1	1*	1*	1*
Wight or 5HD	-	20	19	16	13	10	7	4	1	1	1*	1*
Ghast	-		20	19	16	13	10	7	4	1	1	1*
Wraith or 6HD	-		-	20	19	16	13	10	7	4	1	1
Mummy or 7HD	-		-		20	19	16	13	10	7	4	1
Spectre or 6 HD	-		-		-	20	19	16	13	10	7	4
Vampire or 9HD	-		-		-		20	19	16	13	10	7

Ghost or 10HD	-	-	-	-	20	19	16	13	10
Lich or 11+ HD	-	-	-	-		20	19	16	13
Special	-	-	-	-		-	20	19	16

* Нежить уничтожается, если не может сбежать на максимальный текущий диапазон действия изгнания или исчезнуть из поля зрения жреца.

Могут применяться штрафы. Например, если лорд в пределах 300 футов от своих немертвых помощников, жрец также получает штраф –2 ко всем своим попыткам изгнать нежить.

Нежить, которая не может быть изгнана

Claw, Crawling (FR)
Crypt Thing (GH)
Dracolich (FR)
Dreamshadow (DL)
Dreamwraith (DL)
Fetch (DL)
Fireshadow (DL)
Geist (RL)
Haunt
Haunt, Knight (DL)
Knight, Death (DL)
Necrophidius (GH)
Odem (RL)
Phantom (GH)
Revenant (FR)
Scarecrow (GH)
Spectral Minion (DL)
Vampiric Mist (GH)
Warrior, Skeleton (DL)
Yellow Musk Creeper "Zombie" *
Zombie, Sea

* не нежить

Нежить по HD

HD	Нежить
1	Animal Skeleton
2	Poltergeist
	Lacedon
	Ghoul
4	Slow Shadow (GH)
5	Monster Skeleton
	Heucuva
	Strahd Skeleton (RL)
	Zombie, Monster
7	Strahd Skeleton
	Kyuss, Sons of (GH)
8	Zombie, Ju-Ju
	Wichtlin (DL)
9	Wraith, Swordwraith (GH)
	Vamoire, Nosferatu
Special	Beast, Undead (DL)
	Groaning Spirit (Banshee)
Var	Wraith, Soul Beckoner (GH)

ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ К ЧЕКАМ СТРАХА

+4 Есть заклинание, определенно полезное в этом столкновении

+4 Магический предмет, определенно полезный в этом столкновении

+4 Друг или член семьи подвержен опасности

+1 Повторная встреча с такой же угрозой в один и тот же день

+2 Знание, как победить в подобном столкновении

-2 Подобное столкновение ранее уже было проиграно

ПРОВАЛ ЧЕКА СТРАХА

* Бежит в панике

* 60% базовый штраф (-5%/уровень) уронить предмет

* если загнан в угол –2 штраф ко всем броскам дайсов и АС и

25% базовый шанс (- уровень) провалить заклинание

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ОТ СТРАХА

* Восстанавливается через 1d4 раунда после угрозы

* Или заклинаниями

remove fear (снимает)

forget (требуется новый спасбросок)

emotion (снимает результат, но не дает бонусов)

ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ К ЧЕКАМ УЖАСА

-1 Персонаж законно хорош

+1 Персонаж любого злого мировоззрения

-2 Персонаж знает человека, участвующего в сцене ужаса

-4 Близкий друг или член семьи участвуют в сцене ужаса

-1 Закрытая комната

+1 Открытая площадь (из комнаты можно убежать)

+2 Дополнительное правило. Предыдущий успешный спасбросок против ужаса в текущем приключении

РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОВАЛА ЧЕКОВ УЖАСА

7 Отвращение
8 Невыносимость
9 Навязчивая идея
10 Безумная ярость
11 Умственный шок
12 Панический страх

Все жертвы застывают в ужасе на 1 раунд и после этого идет один из следующих эффектов (кидается 1d6).

1. Отвращение: Не может смотреть на подобную сцену в течение месяца. На открытом месте должен находиться на расстоянии не ближе 30-ти футов. Имеет 1 раунд чтобы убраться или его охватывает страх.

2. Невыносимость. Это более сильная версия отвращения, описанного выше. Персонаж не может вынести зрелища, которое хоть чем-то напоминает сцену ужаса.

3. Навязчивая идея. Постоянно говорит о событии. Не может спать (не исцеляется; -1 в день ухудшаются боевые навыки до –4 max. Не может запоминать заклинания). Заклинание сна убирает боевые штрафы, позволяет запоминать заклинания. Спасбросок 1 раз в неделю.

4.* Безумная ярость: «Берсерк». Бросается в атаку на ужаснувшую его сцену. Получает +2 к атаке и повреждениям. Скорость увеличена вдвое. Спасброски на 4, 6, 8 и т.д. раунд.

5.* Умственный Шок: Персонаж застывает от ужаса. Может делать спасброски в 4, 5, 6 раунде, далее 1 в час.

6.* Панический Страх: персонаж ведет себя так же, как будто бы он провалил чек страха.

* В течение месяца жертва делает спасбросок от подобной сцены со штрафом –2. Провал означает тот же самый результат. (1d6 не кидается)

МОНСТРЫ И МИЛИЦИЯ

Отобранные солдаты и силы правопорядка – нижние воинские чины.

Домейн	Level	THAC0	Dmg	AC	HP	Примечания
Борка	1	20	1d10	8	5	Leather armor, halberd
Даркон	2	19	1d6	6	10	Studded leather, shield, short sword
Каргат	5	16	1d8	4	25	Тайная полиция Даркона, banded mail, long sword
Дементлиу	2	19	1d6	7	10	Studded leather armor, short sword, whip
Дорвиния	1	20	1d6	7	5	Studded leather armor, mace
Ламордия	1	20	1d6	8	5	Leather armor, club
Г'Хенна	1 Pr	20	1d4	8	4	Leather armor, scourge and spells
Гундарак	2	19	1d8	4	10	Splint mail, bastard sword, mace
Фалковния	3	18	1d6	5	15	Scale mail, shield, spear or polearm
Элита	5	16	1d8	4	25	Banded mail, sword, polearm (partisan, 1d6, 2d6 against a charge)
Хазлан	1	20	1d4+1	6	5	Scale mail, warhammer
Мордент	1	20	1d6+1	8	5	Leather armor, mace
Нова Вааса	1	20	1d6	7	5	Ring mail, clubs, no dagger
Сангвиния	2	19	1d6	6	10	Hide armor, club
Ситхикас	2 R	19	1d6	7	10	Эльфы - рейнджеры, studded leather, short swords, long bows
Шри Раджа	2	19	1d4	8	10	Leather armor, scourge
Валачан	2	19	2d4	7	10	Ring mail, morning star
Зайриссия	1	20	1d6	8	5	Leather armor, club, no dagger

Не внесенные в список домейны не имеют городской милиции или постоянной армии

Pr – Жрец, R - Рейнджер

Монстры, скрывающиеся в Равенлофте

Существа ниже подходят духу сеттинга Равенлофт. Просматривайте список ниже, когда разрабатываете свое собственное приключение для «демиплана страха»

Aerial Servant	Hell Hound	Raven (GH)
Bats	Heucuva	Revenant (FR)
Beast, Undead{DL)	Hippogriff	Sahuagin
Beastmen (GH)	Hobgoblin	Satyr
Berbalang (FR)	Hobgoblin, Norker (GH)	Scarecrow (GH)
Claw, Crawling (FR)	Homonculous	Shadow
Cloaker (FR)	Hound, Yeth (GH)	Shadow, Slow (GH)
Crypt Thing (GH)	Imp	Shambling Mound
Darkenbeast (FR)	Imp, Blood sea (DL)	Skeleton
Death, Crimson (FR)	Invisible Stalker	Snake
Disir (DL)	Jackalwere	Spectral Minion (DL)
Doppleganger	Jermlaine	Spectre
Dragon, Shadow (GH)	Kani Doll (DL)	Spider
Dreamshadow (DL)	Kelpie	Strahd Skeletons (RL)
Dreamwraith (DL)	Knight, death (DL)	Strahd Zombies (RL)
Fetch (DL)	Kobold	Unicorn
Gargoyle	Kyuss, Son of (GH)	Vampire
Geist (RL)	Leucrotta	Vampire. Nosferatu (RL)
Ghost	Lich	Warrior. Skeleton (DL)
Ghoul	Lycanthropes	Wichtlin (DL)
Goblins	Mind Flayer	Wight
Golems	Mist, Vampiric (GH)	Will o'wisp
Gremlins (GH)	Mite (GH)	Wolf
Griffon	Mummy	Wolf, Mist (GH)
Grimishka (RL)	Naga	Wolfwere
Groaning spirit	Necrophidius (GH)	Wraith
Gurik Cha'ahl (DL)	Odem (RL)	Wraith (GH)
Hag	Pegasus	Yaggol (DL)
Haunt	Poltergeist	Zombie
Haunt, Knight (DL)	Rakshasa	Zombie, Sea

«Родные сеттинги» – (FR) – Забытые королевства, (DL) - Драгонлэнс, (GH) – Грейхок, (RL) - Равенлофт

ИЗМЕНЕННАЯ МАГИЯ

ИЗМЕНЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦОВ

Abjure (4th)
* Animate Dead (3rd)
Astral Spell (7th)
**Bestow Curse*/Remove Curse (3rd)
Call Woodland Beings (4th)
**Cause Disease*/Cure Disease (3rd)
Commune (5th)
Conjure Earth Elemental/*Dismiss Earth Elemental* (7th)
Conjure Fire Elemental/*Dismiss Fire Elemental* (6th)
Cure Disease/**Cause Disease* (3rd)
**Destruction*/* Resurrection (7th)
Detect Evil/*Detect Good* (1st)
Dismiss Earth Elemental/Conjure Earth Elemental (7th)
Dismiss Fire Elemental/Conjure Fire Elemental (6th)
Dispel Evil/*Dispel Good* (5th)
Dispel Good/Dispel Evil (5th)
**Energy Drain/* * Restoration (7th)
* Feign Death (3rd)
* Feign Undead (4th, new)
Find The Path (6th)
*Gate (7th)
Holy Word/**Unholy Word* (7th)
Know Alignment (2nd)
Maqic Font (5th)
Negative Plane Protection (3rd)
Plane Shift (5lh)
Quest (5th)
* Raise Dead/**Slay Living* (5th)
Reflecting Pool (4th)
* Reincarnation (7th)
Remove Curse /**Bestow Curse* (3rd)
* Restoration/**Energy Drain* (7th)
* Resurrection/**Destruction* (7th)
Slay Living/ Raise Dead (5th)
* Speak With Dead (3rd)
Succor/*Succor* (7th)
True Seeing (5th)
**Unholy Word*/Holy Word (7th)
Word of Recall (6th)

ИЗМЕНЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ МАГОВ

* Animate Dead (5th)
Astral Spell (9lh)
Banishment (7th)
**Bestow Curse*/Remove Curse (4th)
*Chill Touch (1st)
Clairaudience (3rd)
Clairvoyance (3rd)
Conjure Elemental (5th)
Conjure Animals (6th)
Contact Other Plane (5th)
* Contagion (4th)
* Control Undead (7th)
* Death Spell (6th)
Detect Evil/Detect Good (2nd)
Detect Good/Detect Evil (2nd)
Detect Undead (1st)
Dismissal (5th)
* Energy Drain (9th)
* Enervation (4th)
Ensnarement (6th)
ESP (2nd)
* Feign Undead (5th, new)
* Feign Death (3rd)
* Finger of Death (7th)
Find Familiar (1st)
* Gate (9th)
Geas(6th)
Hold Undead (3rd)
Know Alignment (2nd)
Limited Wish (7th)
* Magic Jar (5th)
Magic Mirror (4th)
Monster Summoning I-VII (3rd-9th)
* Reincarnation (6th)
Remove Curse/**Bestow Curse* (4th)
Shadow Walk (7th)
* Spectral Hand (2nd)
Succor/Succor (9th)
* Summon Shadow (5th)
Teleport (5th)
Teleport Without Error (7th)
True Seeing (6th)
* Vampiric Touch (3rd)
Wish (9th)

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Potions
* Potion of Undead Control
Oil of Etherealness
Scrolls
Scroll of Protection - Undead
Ring
Ring of Djinni Summoning
* Ring of Vampiric Regeneration
Rods/Staves/Wands
* Rod of Rulership
Staff of the Magi
Miscellaneous
Amulet of Life Protection
Amulet of the Planes
Amulet vs. Undead
Bags of Beans
* Book of Vile Darkness
Bowl of Commanding Water Elementals
Brazier Commanding Fire Elementals
Censer Commanding Air Elementals
Crystal Ball
Cubic Gale
Flask of Curses
Gem of Seeing
Helm of Telepathy
Horn of Telepathy
Horn of Valhalla
* Libram of Ineffable Damnation
Medallion of ESP
Medallion of Thought Projection
* Mirror of Life Trapping
Phylactery of Monstrous Attention
* Sphere of Annihilation
Stone Commanding Earth Elementals
* Talisman of Ultimate Evil
Well of Many Worlds
Armor
Plate Mail of Etherealness
Weapons
* Sword + 2, Nine Lives Stealer
* Sword of Arak (new)
* Sword of Life Stealing
Sword of the Planes

ПРИМЕЧАНИЯ.
Реверсивные заклинания также внесены в список. Заклинания курсивным шрифтом – реверсивные.
-*- требуется Чек Сил при использовании этого заклинания или магического предмета

СЕМЕЙНЫЕ ПОРТРЕТЫ

Д'ХОНАРИ

Заказанный Домиником Д'Хонари в 722 году, этот портрет изображает семейство Д'Хонари, как они выглядели 13 лет назад. Сам Доминик мало изменился с тех времен. Остальные же члены семьи существенно постарели. (Один из них умер). Картина висит в галерее в поместье Доминика.

A. Доминик Д'Хонари, Лорд Дементлиу. Мастер манипуляций и интриг с самого раннего возраста. Доминик особенно любил флиртовать, еще, будучи мальчиком. Сегодня, чем более привлекательной и желанной становится для него женщина, тем более уродливым она видит его. Это его проклятье в Равенлофте. (Его статистика показана ниже. Более полное описание смотри в главе «Кто обречен на Равенлофт»).

B. Маурици Д'Хонари (Maurice), дядя Доминика. На портрете ему 34, сейчас 47.

C. Клод Д'Хонари, отец Доминика. На портрете ему 43, сейчас 56.

D. Бернадетта Д'Хонари (Bernadette), тетя Доминика. На портрете ей 44, она уже умерла.

Д'Хонари, Доминик

Лорд Дементлиу, Чародей (Enchanter) 7-го уровня, Нейтрально Злой

AC	10	Str	9
Движение	12	Dex	11
Level/Hit Dice	7	Con	10
HP	18	Int	17
THAC0	18	Wis	12
Количество атак	1	Cha	14
Damage	оружием		
Спецатаки	смотри ниже		
Спецзащита	смотри ниже		

Магическая Устойчивость – нет

Доминик имеет боевые способности и эффекты заклинаний, как чародей 7-го уровня, но он не может использовать заклинания, как таковые. Его голос может действовать как заклинание совета (*suggestion*) в любое время. Его пристальный взгляд может действовать, как заклинание доминирования (*domination*). Сам Доминик полностью иммунен к любому виду ментальных атак. Он будет избегать прямого боя любой ценой. Он имеет нескольких сильных защитников, которые будут сражаться за него, если потребуется.

ДИЛИСНИЯ & БОРИЦИ

Этот портрет был написан в 734-ом году, 1 год назад, по заказу Ивана Дилисния. Ивана Борици, женщина, стоящая справа, не позировала для этой картины, и это полотно не приукрашивает ее. Картина висит в галерее поместья Дилисния.

A. Иван Дилисния, Лорд Дорвинии. Щеголеватый человек вовсе не король и не такой безобидный, как кажется. Корона и скипетр театральный реквизит. Иван стал лордом Дорвинии после того, как отравил свою сестру и ее мужа из ревности, обидевшись на них. Он хотел убить и новорожденного ребенка, но повивальная бабка тайно вынесла его. Статистика Ивана показана ниже. (Более полное описание смотри в главе «Кто обречен на Равенлофт»).

B. Ивана Борици, лорд Борки. Отравительница, подобно своему дальнему кузену. Также соблазнительница. Ее тело стало пристанищем яда, к которому она сама иммунна. Поцелуй ее губ приносит смерть. (Смотри «Борку» в главе «Земли Ядра» для большей информации).

C. Борис Дилисния и Стефания Септоу, родители Ивана, ныне покойные. Написана по памяти. Их костюмы отражают эго Ивана. Они не благородные, не король с королевой.

D. Камилла Дилисния, мать Иваны, предыдущий лорд Борки. Ивана отравила Камиллу в 711 году и захватила власть над домейном.

Дилисния, Иван

Лорд Дорвинии, Человек 0-го уровня, Хаотично Злой

AC	10 (или доспехи)	Str	8
Движение	12	Dex	11
Level/Hit Dice	0	Con	22
HP	8	Int	18
THAC0	20	Wis	15
Количество атак	1	Cha	7
Damage	оружием		
Спецатаки	ядовитое прикосновение (смотри ниже)		
Спецзащита	смотри ниже		

Магическая Устойчивость – нет

Бой: Три раза в день Иван может отравить любой объект, к которому прикоснется. Каждый раз, он может выбирать яд определенной силы (всего 3 вида яда при использовании этой силы). «Смертельный» яд убивает жертвы, которые проваливают свой спасбросок против яда. «Опасный» причиняет 4-24 (4d6) dam персонажам, которые проваливают свой спасбросок. «Болезненный» яд вызывает состояние, похожее на болезнь. В течение часа, жертвы настолько ослабевают, что не могут идти. Они остаются прикованными к постели в течение 1-4 дней.

Сам Иван иммунен ко всем формам яда, паралича и болезней (включая магические болезни). Также он прекрасный химик. В дополнении к своим естественным ядам, он может приготовить яд или микстуру, фактически с любым эффектом. Его любимая смесь остается в жертве в течение дня, затем вызывает внезапную и сильную смерть. Иван

имеет противоядие к этому яду, но это просто задерживает действие яда на сутки. Он держит нескольких своих слуг на этом крючке. Каждый день, им нужно выпить противоядие, или они умрут. Пока только Иван знает это противоядие, они вынуждены оставаться преданными ему.

РЕНЬЕ

Эти бесстыжие черносердечные красавицы все веркрысы. Портрет был написан 10 лет назад, в 725 году, всего лишь за год до того, как Жаклин Ренье стала лордом Ришмулье. Жаклин, выглядящая как вероломная шлюха, изображена в центре. Картина висит в галерее поместья Ренье.

A. Мари Ренье, мать Жаклин. Она убила своего мужа, Симона Аудайра и дала своим детям девичью фамилию. Мари умерла 5 лет назад в 730.

B. Жаклин Ренье, лорд Ришмулье. Посвященная и талантливая внучка Клода Ренье, первого правителя домейна, Жаклин захватила власть в Ришмулье после смерти Клода в 726. Ее статистика показана ниже. (Более полное описание смотри в главе «Кто обречен на Равенлофт»).

C. Луиза Ренье, сестра-близнец Жаклин. Терпеливо ожидает, когда вознесется к власти.

Ренье, Жаклин

Лорд Ришмулье, Веркрыса, Хаотично Злая

AC	10 (6 в форме крысы)	Str	11
Движение	12	Dex	16
Level/Hit Dice	3+1	Con	15
HP	16	Int	15
THAC0	17	Wis	9
Количество атак	1	Cha	17
Damage	оружием		
Спецатаки	неожиданность		
Спецзащита	серебряным или магическим оружием +1 или выше может быть повреждена		

Магическая Устойчивость – нет

Бой: Жаклин имеет все обычные силы, которые приписываются веркрысам. Кроме того, она может стать отвратительно пахнущим туманом по желанию. В человеческой форме, она совсем не пахнет вонью коллекторов, так же, как и не воняют все члены ее семейства. Если раны ее доводят до точки смерти, она автоматически принимает газообразную форму и сбегает. В этой форме она восстанавливает по 1 хиту в день. Она остается в газообразном состоянии, до тех пор, пока ее хиты не поднимутся выше 0.

Независимо от ее формы, Лорд Ренье может подниматься по любой поверхности, включая стекло. Она даже может ползать по потолку. Когда она не в человеческой форме, Жаклин может прогрызть практически любой материал за определенное время. Любой, кого она кусает, имеет увеличенный в 10 раз шанс (10% за каждый потерянный хит) стать веркрысом под ее контролем.

ТИМОФИ

Эта картина написана 10 лет назад, в 725 году, художником, которому гарантировал безопасный проезд на своей шхуне Натан Тимофи. (Натан сидит в центре). Когда художник закончил свою работу, Натан скормил его волкам. Сейчас портрет спрятан в сундуке на его судне.

A. Арабелла Тимофи. Подлинное имя этой женщины неизвестно. Натан похитил эту женщину, когда она стирала белье в реке. Его первая жена, Присцилла, утонула в 713. (По слухам женщина бросилась за борт). Натан инфицировал Арабеллу ликантропией, и она полностью подчиняется ему.

B. Натан Тимофи, Лорд Аркандейла. Натан – вервольф, но население Аркандейла знает его как влиятельного речного торговца. Он редко одевается в парадную одежду, как изображено здесь, предпочитая более простые одежды моряка или капитана. Его статистика показана ниже. (Более полное описание смотри в главе «Кто обречен на Равенлофт»).

C. Альфред Тимофи. Сын Натана, также вервольф. На картине он еще подросток. Сейчас он лорд Вербрека. Он покинул своего отца примерно после того, как была написана картина. Альфред не видел своего отца с тех пор и никогда не увидит снова. (Оба заключены в тюрьмы своих домейнов). Смотри «Кто обречен на Равенлофт» для большей информации.

Тимофи, Натан

Лорд Аркандейла, Вервольф, Хаотично Злой

AC	10 (5)	Str	15 (18/25)
Движение	12 (15)	Dex	13 (17)
Level/Hit Dice	5+4	Con	13 (19)
HP	40	Int	16
THAC0	15	Wis	12
Количество атак	1	Cha	12
Damage	2-8 (2d4) или оружием		
Спецатаки	неожиданность		
Спецзащита	только магическим оружием +1 или выше может быть поврежден		

Магическая Устойчивость – нет

Бой: Натан имеет все обычные боевые способности вервольфа со следующими изменениями. Только магическое оружие может нанести ему повреждение, независимо от формы, в которой он находится. Серебро не имеет на нем никакого эффекта. Когда ранен, он может регенерировать 3 хита в раунд. Он не может регенерировать повреждения от яда или кислоты, хотя он получает премию +1 к своему спасброску против яда, из-за высокой Конституции. Подобно троллю, он может регенерировать хиты, даже если он теряет их все, что делает его очень трудным убить.

Равенлофт дал Натану большое могущество, но также и проклял его. Он должен проводить большую часть своей жизни на воде, ограниченной границами его собственного домейна. В лесах плотоядные животные испытывают острые ощущения на охоте. Натан слышит их возбужденный вой и чувствует, как скрежещут его кишки. Но он не может покинуть свою водную тюрьму. Каждый час, что он проводит не на воде, он теряет 1 хит. Когда его полные хиты падают до 0, он не умирает. Он находится в агонии до тез пор, пока кто-нибудь не отнесет его на реку Мусарде или на один из ее притоков. Когда-то он провалялся беспомощным в течение месяца, пока его слуга не обнаружил его тяжелое положение.

Натан всегда имеет при себе кинжал, но чаще использует его как инструмент, а не как оружие.

ВЕАТЕРМЕЙ

Веатермеи – состоятельное, благопристойное семейство. Портрет завершен 12 лет назад, во время празднования свадьбы Алисии Веатермей. (Алисия – улыбающаяся молодая женщина слева). Портрет висит в библиотеке Дома Вереска, фамильном поместье Веатермей.

A. Даниэль Фоксгров. Новоявленный супруг Алисии Веатермей, который стоит позади нее. Сейчас ему 40, он вдовец и отец двух близняшек.

B. Алисия Веатермей, единственная дочь Юлиуса и Марты. Она умерла при родах четыре года назад, в 731.

C. Юлиус Веатермей, глава семейства. Сейчас ему 60.

D. Марта Сковилл Веатермей, жена Юлиуса, мать Алисии и Джорджа. Сейчас ей 62, и у нее слабое здоровье.

E. Джордж Веатермей. Сын Юлиуса и Марты, брат Алисии. На этой картине ему 14. Сейчас Джордж добродетельный рейнджер, сражающийся со сверхъестественным. Его статистика показана ниже. (Более полное описание смотри в главе «Кто обречен на Равенлофт»).

Веатермей, Джордж

Рейнджер 7-го уровня, Нейтрально Добрый

AC	8 (5 с доспехами)	Str	16
Движение	12	Dex	16
Level/Hit Dice	7	Con	14
HP	40	Int	13
THAC0	14 (13 дистанц. атаки)	Wis	18
Количество атак	3/2	Cha	8
Damage	4-11 (1d8+3) мечом, 2-7 (1d6+1) ручной топор		
Спецатаки	Нет		
Спецзащита	+4 спасбросок против ментальных атак		

Магическая Устойчивость – нет

Бой: Джордж имеет все обычные способности рейнджера 7-го уровня. Он носит с собой длинный меч +2 и ручной топор, сбалансированный для метания. В бою он прекрасно владеет обеими руками без всякого штрафа (стандартная способность рейнджера). Он может выбирать использовать свой топор для нападения или для защиты, улучшая свой класс брони на 1. Он должен сделать свой выбор до первого броска дайса в раунде. Если он бросает топор, то это его только единственное действие в этом раунде.

У Джорджа есть собственный средний боевой конь (medium warhorse) по имени Персей. Конь имеет мораль 12 и выдрессирован, чтобы сбросить любого наездника кроме Джорджа. В его седле есть три секретных отсека, в которых находятся серебряный кинжал, святой символ и бутылек со святой водой. Джордж обычно прячет дополнительное оружие и полезные вещи на самом себе.

ОПИСАНИЯ СТРОЕНИЙ

ХРАМ АРИДЖАНИ – «МАХАКАЛА» (MAHAKALA)

Этот храм находится на склоне горы Ямати (Mr. Yamati) в бесплодном домейне Шри Раджи. Он тайно управляется ракшасой, лордом Ариджани. Иллюзии заполняют интерьер, и почти ничто не кажется тем, что есть. Ариджани извратил веру своих людей, чтобы удовлетворить своим собственным зловещим целям. Каждая секция храма посвящена различному божеству, но все они злые боги.

1. Вход: Поклонники входят в храм через эти двери. (Жрецы и другие существа, которые населяют это мерзкое место, входят через другое место). Дверной проем вырезан в форме широко раскрытой пасти тигра. Красный ковер, подобно пылающему языку, идет из прихожей в храм.

2. Пагода Рудры: Ариджани посвятил это место Рудре, богу бури и болезней, носителю смерти. Замысловатые стенные рельефы изображают бури и людей в муках смерти.

3. Пагода Шивы: Посвящена Шиве, разрушителю. Пагода украшена рельефами, изображающими многочисленные формы разрушения.

4. Пагода Кали: Посвящена Кали, черной земной матери, которая пожирает своих собственных детей. Рельефы в этом месте, показывают Кали, как богиню зла.

5. Пагода Раваны: Посвящена Раване, королю-монстру ракшасы. Равана обычно владеет меньшим могуществом, чем другие боги, которым поклоняются в этом храме. Ариджани удостоил его центральной пагодой, сделав его самым могущественным богом из всех, Хозяином зла. Настенные декорации изображают все способы порока и зла.

6. Пагода Ямы: Посвящена Яме, лорду и судье мертвых. Яма обычно не считается злым проявлением, но Ариджани извратил роль Ямы, так чтобы люди считали его злым богом всей нежити. Эта пагода украшена рельефами всех сортов мертвых и немертвых существ.

ЗАМОК АЗАЛИНА – «АВЕРНУС» (AVERNUS)

Азалин – лорд Даркона. Его замок увенчивает каменистый холм, в нескольких милях к югу от Ил Алука. Массивное строение кажется более твердой, чем скала, на которой оно стоит. Жители Даркона считают, что этот замок – врата к темной бездне, и в некотором смысле, они правы. Лаборатории Азалина лежат глубоко под землей, ниже лабиринта подземелий.

Название замка (произносится как «*a vair nus*») происходит от специфического явления. Немногие птицы (*avis*) летают над твердыней. Только падальщики, типа ворон, могут подняться выше в потоках ветра. Остальные птицы, которые украшают это небо, быстро падают вниз и погибают.

1. Вход: Люди Ил Алука называют эти ворота Утробой. Это единственный видимый вход в замок. Местные жители полагают, что секретные туннели ведут куда-нибудь в глубину под самой твердыней, но никто не стремится исследовать их.

2. Блоки: Установленные на каменный постамент, эти строения близнецы наглядно показывают, почему у замка нет никакой потребности во внешних стенах. Блоки настолько толстые и массивные, что никакой другой защиты не требуется.

3. Висящая башня: «Висящая башня» висит на одной из сторон центральной крепости. Однако свое название башня приобрела благодаря одному из темных средств Азалина. Казненные заключенные свисают с края башни для того, чтобы их видели все. Через несколько дней веревка перерезается. Тело резко падает на камни у подножия замка, где его скелет начисто обгладывают падальщики. Местные жители называют эту область, на которой стоит башня «Кучей Костей».

4. Главная Крепость: Несколько широких круглых башен составляют крепость. Сердце замка, это строение = лабиринт узких, переплетающихся туннелей и огромных пустотных комнат. Секретные двери и проходы обеспечивают единственный доступ ко многим уровням.

ПОМЕСТЬЕ БОРИЦИ – «МИЗИРИКОРДИЯ» (MISERICORDIA)

Ивана Борици – отравительница, соблазнительница и Лорд Борки, проживает в этом поместье. Оно расположено к юго-востоку от Левкареста, около горячих ключей в подножии Балинока. В вольном переводе Мизирикодия означает «нежная доброта» (loving kindness). Боркийцы часто называют это место Мизериа Корпа (Miseria Corpa), или «тело страданий» (body of misery).

Нет ничего простого или обыкновенного в этом громадном строении. Секретные двери и узкие, секретные проходы обычны в поместье Борици. По слухам, в частные апартаменты Иваны можно пройти только через ряд секретных коридоров.

Высокие пустотные потолки и широкие арки наполняют интерьер. Полы, выложенные из полированного мрамора или деревянного паркета, покрыты великолепными коврами. Окна во многих комнатах подкрашены красным, пропускают немного солнечного света. Искусно сделанная деревянная резьба украшает дверные проемы и балконы. В комнатах расставлена массивная, богато украшенная мебель. Позолоченные зеркала и толстые поблекшие гобелены расположены на стенах. Большие статуи заполняют галереи.

Временами поместье наполняется жизнью. Дальние родственники Иваны часто наносят ей визит, и она приглашает своих фаворитов из знати. Гости часто остаются. В это время комнаты заполнены ярким светом, и странное веселье наполняет дом. Временами, Ивана выселяет большинство своих гостей и приказывает слугам держаться подальше от ее глаз. Поместье становится мрачным и пустым.

1. Главный вход: Декоративные колонны расположены по бокам от впечатляющего драматического входа, который заставляет посетителей чувствовать себя маленькими. Прохладный мрамор фойе холодит воздух.

2. Тропы вдовы: Ивана овдовела много раз. Тропа вдовы (Widow's walk) называется по традиции, связанной с ожиданием жен моряков возвращения своих мужей с моря. Ивана часто бодрствует здесь, когда муж или любовник умирает, она может ходить здесь до трех суток. Слуги пытаются игнорировать маниакальный смех, чередующийся с ее причитаниями. На крышу ведут люки.

ЗАМОК ФОРЛОРН – «ТРИСТЕНОЙРА» (TRISTENOIRA)

«Тристенойра» – такое имя дали крестьяне этому замку, расположенному высоко в горах Форлорна. Имя пришло из старого диалекта, и означает «канун горя» (eve of sorrow). Местные жители считают, что замок покинут и утверждают, что в нем обитают призраки. И в самом деле, лорд призрак заключен в тюрьму внутри его стен.

Замок взгромоздился над пропастью. Ночью, путешественник, проходящий внизу, может слышать мучительные стоны, эхом отражающиеся от каменной структуры. Крошечные огни иногда плывут поверху внешних стен, как будто часовой идет со свечами.

Замок древний. Раствор, соединяющий старые камни замка выкрошился, и местами стены разрушились. Каменная кладка, соскользнувшая с крыши, лежит разрушенная на земле.

1. Барбакан: (Barbican – навесная башня). Единственная дорога к замку подходит к этой сторожке. Это единственный безопасный проход к замку, и единственный благоразумный путь, по которому можно войти в него.

2. Проход: Путешественник, который входит в этот барбакан, должен пройти по этому проходу, чтобы добраться до главных ворот. С замковых стен и башен виден этот проход.

3. Цитадель Лорда: Это большое здание когда-то размещало лорда замка, его семью и преданных слуг.

4. Большой Холл: Этот холл связывает гостевую крепость и цитадель лорда. В более лучшие времена, обеды, собрания и судебные заседания, все проходили здесь.

5. Крепость для гостей: Посетители и гости когда-то получали комнаты в этой крепости. Ночью, только дверь, ведущая на открытую лестницу внутреннего двора, оставалась незапертой. Внутри, нет никаких дверей, которые бы связывали крепость с остальной частью замка. Это защищало лорда от неожиданных гостей. Гости с недружелюбными намерениями, должны были покинуть свои комнаты и пересечь открытый внутренний двор, чтобы напасть на цитадель лорда.

6. Туннель: Внутренний проход идет вдоль всей длины внешних стен. В некоторых местах туннели ветвятся, ведя в небольшие тупики, где стража замка могла бы заманить в ловушку и напасть на опрометчивых захватчиков. Главный проход ведет только к нескольким выходам во внутренний двор и в сам замок непосредственно.

ПОМЕСТЬЕ ДИЛИСНИЯ – «ДЕГРАВО» (DEGRAVO)

Это поместье – дом Ивана Дилисния, лорда Дорвинии – огромное и разбросанное. Подобно угловатому водовороту, он содержит ветки внутри веток, которые окружают единственное здание в центре. Иван передвигается из одного крыла в другое, меняя свои комнаты по сезону. Порядок в комнатах поддерживается только в тех, которые используются в данное время.

У Ивана черное сердце и коричневый большой палец (brown thumb). Сады – запутанная страна чудес экзотических растений, большинство из них мертвые, многие – ядовитые. Слуги пытаются содержать землю в порядке, но только садовые и прореженные деревья цветут.

1. Передние Ворота: Двойные арочные ворота из мягкой кованой стали обозначают главный вход в поместье. Это не единственный доступ в поместье.

2. Дом смеха: Иван посветил это здание для своих «забав». Потолки достигают почти 40 футов в этих искривленных зеркальных танцзалах. В здании также находятся банкетные залы, выставочные комнаты, игровые комнаты, театры и другие прибежища развлечений и порока. Далеко не один гость Ивана буквально умер, смеясь над его поместьем, без сомнения результат злоупотребления.

3. Крыло слуг: Слуги, которых здесь множество, живут и работают в этом крыле. Длинное здание содержит их жилые квартиры, также как и кухни, прачечные и кладовки.

4. Фамильное крыло: Иван и члены его непосредственной семьи часто живут здесь. Это слишком огромное здание для стольких немногих людей. Каждый человек имеет свои апартаменты, и каждая комната имеет свою собственную функцию – для того чтобы одеться, раздеться, спать, купаться, отдыхать, читать и принимать специальных гостей.

5. Гарнизон: Эта узкая рука поместья служит домом для гостей и «людей с оружием». Нижняя половина локтеподобного изгиба содержит комнаты для гостей. Верхняя половина содержит простые комнаты приверженцев Ивана. Обширный, пустой вестибюль в изгибе локтя разделяет эти две секции.

6. Игровая комната Ивана. Только Ивану Дилисния позволяется входить в это здание, если он не приглашает кого-нибудь сюда. Такое приглашение совсем не почетно. Гости, которые приходили сюда, никогда не были замечены снова. Не один из них умер, смеясь.

ПОМЕСТЬЕ ХАЗЛИКА – «ВЕНЕФИКАС» (VENEFICUS)

Волшебник Хазлик, лорд и правитель домейна Хазлан, проживает в этом дворце. Небольшой город Тоялис лежит в нескольких милях к югу.

1. Красная Башня: Персональные комнаты Хазлика и лаборатории находятся здесь. Ночью, красный и оранжевый свет мягко мерцает в наклонных окнах верхнего этажа. Множество балконов окружают башню, и прогулочная огражденная площадка предлагает насладиться обзором с вершины.

2. Гостевое крыло: Гости (и глупцы), которые остаются здесь на некоторое время спят в этом крыле. Оно опоясывает центральный внутренний двор с впечатляющим официальным садом. Схема, показанная здесь, исключает крышу, только внутренний интерьер здания. Только главные стены и те комнаты, что предназначаются гостям, проиллюстрированы.

3. Триумфальный Зал. На первом этаже, Хазлик демонстрирует трофеи и другие ужасающие изображения его достижений. Крыша здания не показана, показаны только внутренности верхнего этажа.

4. Главный сад: Сады каскадом спускаются вниз по наклонным террасам. Цветы бросаются в глаза посетителям сада, но большинство земли отведено под деревья, кустистые аллеи и оранжереи. Извилистые тропинки ведут через сад с многочисленными каменными скамейками для отдыха прогуливающихся людей. Слуги и садовники настоятельно предупреждают гостей не срывать ничего или каким-либо образом вредить флоре. Также они уведомляют их посещать его только днем, чтобы не потерять тропинку.

5. Посудомойка. Уровни под гостевым крылом содержат площади для слуг и кладовки.

6. Главный вход. Любой, кто посещает поместье, должен пройти этим путем. Широкие каменные ступени ведут к обширной, огражденной веранде. Вход с колонами снаружи ведет в нижний внутренний двор Зала Триумфа, без очевидных препятствий.

7. Дом уединения. Немного людей, кроме Хазлика рискуют войти в это крыло. Временами странные приглушенные звуки эхом отражаются по всему дворцу. Ночью, мерцающие огни передвигаются от окна к окну.

ЗАМОК ХИРЕГААРДА – «ФАЕРХААВЕН» (FAERHAAVEN)

Фаерхаавен – дом Сэра Хирегаарда, уважаемого дворянина. Его альтер эго, ужасный Малкен, является лордом Нова Ваасы. Замок находится на широкой, травянистой равнине к северу от города Кантора. Вымпелы и цветные флаги развеваются на башнях. Ночью, от дуновений нежного бриза, длинные вымпелы вытягиваются, подобно призрачным рукам объятиям фантомов в лунном свете.

1. Барбакан: Все посетители должны пройти через барбакан, чтобы войти в замок. Стражники обычно поднимают ворота по петушиному крику и опускают их с заходом солнца.

2. Башня Изоляции: Единственный доступ к этой башне – проход, расположенный высоко вверху над внутренним двором. Проход связывает башню с главной крепостью. Политические заключенные содержатся в верхних комнатах круглой башни.

3. Башня гвардейцев: «Люди с оружием» квартируют здесь. Никакая другая башня не соединена с квадратной замковой стеной. (На трех оставшихся углах замковых стен расположены подвесные башни.)

4. Главная крепость: В крепости расположены танцзалы, большие обеденные залы, комнаты с трофеями, гостевые комнаты и остальные. В квадратных башнях, смотрящих на двор, располагаются гости. Они выходят на крышу, на которой произрастает сад для неторопливых прогулок.

5. Королевские апартаменты: Верхние этажи этого крыла содержат личные комнаты семьи Сэра Хирегаарда. Крыло примыкает к главной крепости и башни господина.

6. Башня Господина. Широкая, верхняя часть этой башни размещает личные комнаты Хирегаарда. Даже членам семьи запрещается входить в эти комнаты. Те, кто достаточно любопытны, чтобы подняться на лестницу, приветствуются запертой дверью.

7. Центральная башня: Эта башня самая высокая башня Фаерхаавена. Ее башенка почти касается облаков. Некоторые слуги верят, что ее населяют призраки.

КАРТАКАНСКАЯ ГОСТИНИЦА – «СТАРАЯ КАРТАКАНСКАЯ ГОСТИНИЦА И ТАВЕРНА» (OLD KARTAKAN INN AND TAVERNA)

Харкон Лукас, вольфвер, который правит Картакассом, тайно проживает в этой гостинице. (Картаканцы считают Лукаса бардом). Гостиница находится в Скальде, на каменном острове на реке с быстрым течением и огибающий город. Местные жители, предпочитают использовать гостиницу, как место для обедов, особенно в полдень. Но когда тени начинают удлиняться, приходят более жестокие клиенты. Обеденный зал пустеет к концу дня, и толпа любителей выпить начинает собираться в таверне. О немногих, кто остаются здесь после наступления темноты, можно будет потом снова услышать, если они не оказываются вольфверами.

1. Кухня: Запах печеной свеклы идет из этой комнаты, которая была пристроена позже к гостинице. Большой погреб находится под кухней, в котором также хранится большое количество микалбрау.

2. Обеденный зал: В западном крыле гостиницы расположен обеденный зал. Сквозь стеклянные окна, посетители могут смотреть на мчащиеся воды реки и то, что творится в городе Скальде.

3. Таверна: Восточное крыло отведено для любителей выпить. Жители города знают, что ночью это неприятное место, и избегают его. Мало кто из них знает, что большинство собирающихся там негодяев – вольфверы.

4. Башня: Главный этаж этой восьмиугольной башни содержит скрытую комнату. Над ней находятся секретные комнаты Харкона Лукаса. Когда солнце садится, Лукас часто смотрит из этой комнаты на Скальд, но его мысли столь же темны, как приближающаяся ночь.

5. Конюшня: В северной части конюшни находится старый, витиеватый экипаж. Горожане знают, что он существует, но редко видели, когда бы он ездил.

6. Старая гостиница: Это северное крыло, наряду с главным зданием и башней, самые старые секции гостиницы. Оба этажа северного крыла отведены под спальные комнаты. Путешественники, которые кладут свои головы на подушки здесь, никогда не поднимают их снова.

7. Комната Акриэль: Прекрасная девушка по имени Акриэль спит в этой комнате. Она считается служанкой, но никто никогда не видел, чтобы она работала.

8. Комнаты слуг: Верхний ярус главного здания отведен под комнаты слуг и тайную комнату для встреч вольфверов. Лукас председательствует на этих встречах.

ПОМЕСТЬЕ МАРКОВА – «ДОМ ДИОСАМБЛЕТА» (THE HOUSE OF DIOSAMBLET)

Франтишек Марков, лорд Марковии, живет и работает в этом примитивном строении. Оно находится в пустынной, открытой всем ветрам долине в Балинокских горах. Поместье большое, но грубо построенное. Обстановка простая и аскетичная. Однако, дерево, из которого выстроены здания, крепкое и надежно соединено. Стены надежно защищают от зимних ветров. Крыша из плотной соломы, не отличается изяществом, но не пропускает воду.

Марков мало заботится о человеческой роскоши. Хотя это поместье – его основное рабочее место и место жительство, он часто спит в небольших хижинах на окружающих холмах. Посетителям поместья позволяется устроиться на ночлег в небольшой гостевой лачуге около главного дома.

1 Крыло слуг: Все домашние слуги Маркова – бесхитростные люди-животные. Немногие из них проживают больше года или двух после их создания. Люди-животные спят на соломенных матрасах на чердаке этого крыла. Служебные комнаты, типа кухни и кладовой, расположены между спальными комнатами и лабораторией Маркова.

2 Лаборатория: Простоватое фойе лежит за передними дверями, но Марков совершает свои хирургические операции в комнате позади него. В долине, дикие животные навостряют свои уши, когда такие же животные, как они сами издают ужасающий визг в этой комнате. Визг, в конечном счете, переходит в крик, который звучит почти как человеческий. Лаборатория напрямую соединена с зоологическим садом.

3. Зоологический сад: Марков представляется зоологом своим посетителям. Он содержит здесь зоопарк с дикими животными, большинство из них опасные, некоторые из них экзотические. Большинство животных содержатся в клетки.

4. Внутренний двор: Животным, которые не опасны и не способны убежать, позволяется гулять во внутреннем дворе. Прихожая соединяет двор с двойными дверями на фасаде Хозяйского Крыла.

5. Хозяйское крыло: Иногда Франтишек спит в простой комнате этого крыла. Более часто он спит в своей лаборатории или вообще не спит. Это говорит о том, что для него гораздо важнее его лаборатория, чем его собственные жилые комнаты.

ЗАМОК МИРКИ – «ГУЙРГУЙ» (GUIRGUI)

Гуйргуй – резиденция Ладислава Мирки, лорда Сангвинии. Только низкая стена и сухой ров окружают замок. Никакие башни или фортификационные укрепления не защищают его от нападений, но вампир Марка мало этого боится. Только крестьяне или горожане могут штурмовать его жилище, а большинство из них охватывает дрожь от такой перспективы.

Обширная сеть подземелий, подвалов и туннелей находится под замком. Некоторые из этих туннелей ведут к секретным выходам, расположенным далеко от замка.

1. Сторожевые Ворота: Каменный мост, перекинутый через сухой ров, заканчивается у подножия небольшой, квадратной сторожки. Внутри строения, замысловато выкованные железные ворота примыкают к стене замка. Петли, на которых висят эти ворота, начали ржаветь. Ворота скрипят и стонут, когда с трудом поворачиваются на них.

2. Дорожка: Широкая, вымощенная дорожка окружает все строение. Никаких садов, скамеек или других объектов не загромождают эту область. Сорняки пробиваются между камнями, но большинство из них пожелтели и безвольно полегли от холода Сангвинианских ночей.

3. Главный Вход: Расположенный прямо напротив сторожки этот вход ведет в большой холл. Остальные входы в замок расположены с тыльной его стороны.

4. Сторожевые башенки: Эти небольшие башнеподобные строения первоначально использовались как тюрьмы для благородных пленников. Только одна дверь связывает каждую башню с остальной частью здания. Окна башни слишком высоко расположены или слишком маленькие для того, чтобы сбежать.

5. Главное Здание: В этом здании расположены основные комнаты для приемов, типа банкетного зала, комнаты аудиенции, танцзала и гостиных. В тыльной части здания расположены кухни, прачечные и другие служебные комнаты.

6. Жилые Крылья: Ладислав отдыхает в гробу, глубоко захороненном в подземелье, так что эти комнаты в основном пусты. Немногочисленных посетителей он поселяет в этом крыле, пока они еще живы.

МОНАСТЫРЬ

Братья, которые обосновали это святое убежище, уже не живут здесь в течение столетий. Монастырь находится в Балинокских горах Марковии, так близко к небесам, что белые облака часто прижимаются к каменным стенам утеса под ним. Вершина, на которой расположен монастырь, пронизана туннелями и пещерами. Темные, арочные окна, показанные здесь, были сооружены монахами, отметившие места подземных комнат.

Убежище находится далеко от ужасов лорда, кто управляет внизу. Лорд Марков и его люди-звери ничего не знают про этот участок. Пожилые крестьяне из близлежащей Баровии иногда рассказывают отрывочные истории об святилище, расположенном за границей Баровии – трагическом месте, в котором когда-то часто обитали не упокоившиеся души, привязанные здесь нищетой и верой.

Изолированное святилище фактически невидимо для тех, кто неосведомлен о его расположении. Крутые утесы и острые откосы расположены со всех сторон монастыря. Подъем смертелен. Монахи использовали подъемник, чтобы достичь горной тропы, расположенной далеко внизу. Подъемник все еще работает.

1 Храм: Главное здание для молений. С балкона открывается вид, который простирается на Баровийскую границу.

2: Квартиры: Каждый брат имел маленькую спальную комнату без всяких излишеств в этом здании.

3. Здание Мирской Потребности: Обеденный зал. Маленькое строение у края утесов – кухня.

4. Библиотека: В этом здании все еще хранятся собрания рукописей монахов. Его уровни простираются далеко ниже поверхности. Наземный переход соединяет библиотеку со Зданием Изучений.

5. Дом с подъемником: Подъемник – грубый деревянный ящик, висящий на веревках. Его основание - 10-ти футовый квадрат Монахи использовали подъемник для того, чтобы поднимать товары и посетителей с тропинки, расположенной внизу.

6. Здание Изучений: Монахи кропотливо копировали книги и свитки в этом здании.

ПОМЕСТЬЕ МОРДЕНХЕЙМА – «ШКЛОСС МОРДЕНХЕЙМА» (SCHLOSS MORDENHEIM)

Доктор Виктор Морденхейм, сумасшедший ученый из Ламордии проживает в этом скромном замке. Он расположен на краю утеса, возвышающемся над Морем Печали. Далеко внизу волны с ревом и грохотом разбиваются о скалы. Утесы изрешечены пещерами. Во время прилива, многочисленные входы в пещеры затопляются.

1. Внутренний двор: Внутренний дворик принимает гостей, помещая их между двумя мрачными крыльями замка. Небольшой фонтан находится в центре внутреннего двора. Дно фонтана скрыто небольшим слоем солоноватой воды с плавающими в ней сгнившими листьями. Крепкие железные ворота на входе во внутренний двор замка отделяют его от внешнего мира.

2. Крылья для гостей: Морденхейм редко приглашает остаться гостей на ночь, но те, кто остаются могут спать в этом крыле. Доктору трудно удержать слуг. Все комнаты свободны, но Морденхейм не следил за ними. Обстановка и мебель в этих комнатах постепенно приходит в негодность. Грязные шторы, слои пыли на полу, засохшие растения без листьев, все свидетельствует о запущенном домашнем хозяйстве.

3. Главное здание: Это здание содержит все большие служебные комнаты, такие как столовую и библиотеку.

4. Персональные комнаты: Доктор Морденхейм и его жена проживают в этих комнатах. Его жена, или точнее то, что от нее осталось, вряд ли можно назвать живой. Морденхейм поддерживает ее бессознательное тело.

5. Лаборатория: Доктор проводит свои эксперименты здесь, раздвигая границы медицинской науки, выходя за все рамки человеческой этики.

6. Смотровая башня: Первоначально это башня предназначалась для использования в качестве наблюдательного пункта. Самый верхний этаж этого строения возвышается на 93 фута над землей и на 200 футов от поверхности Моря Мук. Из окон этой башни открывается исключительный вид, особенно когда штормы бушуют в море. Круглая лестница поднимается вдоль внутренних стен башни и выходит на залитую солнцем лестничную площадку. На лестницу выходят небольшие крепкие двери кубических комнат. Доктор Морденхейм использует их для хранения тех образцов и расходного материала, который он не использует сразу, включая и «живые» образцы.

ПОМЕСТЬЕ РЕНЬЕ «ДВОРЕЦ ДЕЛАНЬЕ» (CHATEAU DALANUIT)

Деланье – наследственный дом Ренье в Ришмулье. Жаклин Ренье, лорд Ришмулье, является нынешней хозяйкой этого поместья. Его название (произносится «day-la-wnee») означает «из темноты» на местном языке. Поместье находится в городе Понт-а-Мусью, на острове на реке Мусарде.

1. Центральные ворота: Посетители проходят через эффектную арку во внутренний двор. Лошадей держат в правом крыле сторожки. Жилые комнаты для конюхов и лакеев расположены над стойлами. Комнаты часто пустуют.

2. Центральный Внутренний Двор: Обширный внутренний двор зарос, за ним плохо следят. Извилистый лабиринт земляных тропинок связывает строения, но некоторые из дорожек вымощены булыжником. Ночью, изнутри этого внутреннего двора, стены поместья кажутся увеличенными; они становятся массивными, черными, очерченными тенями.

3: Квартиры слуг: Немногочисленные слуги семьи Ренье живут в этой секции хаотично выстроенного поместья.

4: Восточное крыло: Гостям и посетителям предлагают расположиться на ночлег в этом крыле. Когда не заняты, комнаты покрыты пылью.

5. Большой Дом: Здесь находится большой холл, библиотека, комната с трофеями и комнаты для приемов. Кухня и кладовая находится в задней части здания. Здесь нет никаких личных комнат. Ренье проводят многие приятные часы в этом здание, приятные, по крайней мере, для них.

6. Западное крыло: Здесь находятся личные комнаты семейства. Посетителей не принимают здесь, если Ренье не делают специального приглашения.

7. Бельведер/стоянка. Небольшая стоянка для лодок расположена на темной протоке, втекающей в Реку Мусарде. Маленькие лодочки привязаны ниже, могут отвезти пассажиров из поместья или в поместье. Коридор связывает бельведер с Большим домом. Подобные коридоры ведут и к другим секциям поместья, но они не показаны здесь.

ЗАМОК СТРАДА – «ЗАМОК РАВЕНЛОФТ» (CASTLE RAVENLOFT)

Господин вампиров, Страд фон Заровић, Лорд Баровии, оккупировал этот древний замок. Он стоит на 1000-футовом каменном утесе, нависая над Деревней Баровией. Только разваливающийся разводной мост соединяет замок с соседними утесами.

1. Главный вход и подступ: Разводной мост расположен напротив главного входа. Посетители, которые пересекают мост, проходят через короткий туннель с гниющей деревянной опускаемой решеткой. Туннель выводит во внутренний двор замка. Две массивных, витиеватых двери образовывают главный вход в замок.

2. Залы Траура: На первом этаже находится огромный входной холл, обеденный зал и гостевой холл. Второй уровень включает в себя зал для аудиенции. Третий уровень содержит «Комнаты Траура», в которых когда-то проживали члены семьи фон Заровић. Подобно большинству замка, эти комнаты теперь покрыты пылью и несут следы разрушений.

3. Южная Башня: В этой приземистой башне расположились ведьмы и другие злобные заклинатели, которых поработил Страд.

4. Высшая Башня: Циркулирующие потоки воздуха спускаются по ступенькам этой узкой башни. Страд иногда может быть найден наверху, пристально вглядывающийся на свои земли.

5. Башня Горя: Эта полая башня живая. Узкая лестница идет по всей длине башни, сверху донизу. Лестница может раскачиваться и дрожать, поражая и сталкивая вторгшихся посетителей вниз в темную, открытую центральную шахту.

6. Часовня: Многие из стеклянных витражей разбиты и забиты досками. Церковные кресла и скамейки валяются в беспорядке, покрытые слоем пыли.

7. Смотровая площадка: Маленькая смотровая площадка выступает на 20 футов от стены утеса. Посетители, которые смотрят с балкона, могут разглядеть пару покрытых грязью окон в стене утеса, примерно в 100 футах под платформой

8. Катакомбы: Несколько уровней под замком содержат склепы и катакомбы, служащие местом отдыха Страда. Окна комнаты под смотровой площадки являются могилой предков Страда.

Примечание редактора: Приключение «Равенлофт», вышедшее в 1982-ом году (номер продукта 9075) содержит полные планы этажей этого замка.

ЗАМОК ВЛАДА ДРАКОВА – «ДРАККИПЕТРИ» (DRACCIPETRI)

Этот внушительный замок принадлежит Дракову, лорду Фалковнии. Дворец занимает главенствующую позицию на небольшом скалистом острове около Лекара, посредине реки Вучар. Сточные воды из замка сливаются прямо в реку. Через узкие туннели канализационной системы доносятся слабые, агонизирующие крики заключенных, находящихся в темницах замка.

1. Башни: Человек, стоящий на берегу реки в первую очередь видит эти толстые, короткие башни. Башни и массивная стена, соединяющаяся с ними, создают внушительное впечатление. Совершенно ясно, что трудно нарушить границы этой крепости, как снаружи, так и изнутри.

2. Сторожка: Это здание выглядит как зевающая утроба, через которую посетители приближаются к замку. Острые железные зубы сверху отбивают охоту болтаться здесь без дела.

3. Главная крепость. Большие общие комнаты находятся в этой секции замка, включая обеденный зал, комнаты с трофеями, зал правосудия и другие.

4. Гарнизон: Небольшой гарнизон специально подобранных солдат занимают этот мрачный бокс.

5. Резиденция Влада: Это крыло содержит личные комнаты Влада и его семьи. В окружающих землях ходят истории о декадансе и богатстве, царящих в этих комнатах.

6. Полубашня: Также известная как «Башня Влада», это строение было предназначено, как наблюдательный пункт. Это любимое место Влада. Проход, который связывает эту полубашню с резиденцией Влада, был добавлен по его приказу. С западного берега реки, иногда можно увидеть Дракова, оглядывающего свои земли.

ХРАМ ЯГНО ПЕТРОВНА – «ХРАМ ЖАКАТЫ» (TEMPLE OF ZHAKATA)

Это порочное здание для поклонений богу, дом и рабочее место Ягно Петровна, лорда Г'Хенны. Здание, изображенное здесь – центральный храм из обширных построек Ягно.

1. Площадь правоверных. Путешественники из других стран тайно называют это место «Площадью презренных». Обычный народ собирается здесь во время церковных праздников, чтобы восторгаться мрачными ритуалами храма. Это широкое, открытое место, камни на площади отполировались и вытерлись от перетоптывания многочисленных ног, обутых в сандали. В туманную погоду, камни становятся гладкими и предательски ненадежными. Площадь обхватывает Зал Жакаты и его второстепенные алтари.

2. Высший Алтарь: Ягно проводит главные церемонии на площадке на вершине этой крыши. Его подручные иногда сбрасывают тела монгрелменов на скользкие скаты крыши наверху. Тела пролетают мимо раскрытых рвов гаргулий, рассевшихся по углам, и затем падают вниз на площадь, иногда повреждая зрителей.

3. Зал Жакаты: Главный вход храма приводит посетителей в этот зал. Здание посвящено великой славе фальшивого бога Жакаты. Большинство обстановки открыто доя публики.

4 Второстепенные алтари: Подобно высшему алтарю, эти алтари-близнецы используются для менее значимых церемоний.

5. Святилище: Жрецы под руководством Ягно занимаются своими делами в этом здании. Ягно живет и работает здесь на самом верхнем этаже. Церемониальные проходы с крутыми лестницами, кольцом охватывают внешнюю сторону здания. Проход заканчивается парой арочных проходов, расположенных ниже гаргулий. Через эти сводчатые проходы процессия входит в святилище. Коридор внутри ведет к высшему алтарю на вершине здания. Во время многочисленных церемоний, хвост процессии остается на крутых лестницах, ведущих к сводчатым проходам. Красные одежды, участвующих процессий формируют темно-красную стрелку, указывающую на алтарь.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 1
ГЛАВА I. ОТ ГОТИЧЕСКИХ КОРНЕЙ … 1
ГЛАВА II. ДЕМИПЛАН СТРАХА 4
ТОМ СТРАДА 4
РОСТ ДЕМИПЛАНА 4
ХРОНОЛОГИЯ СОБЫТИЙ 5
ХАРАКТЕРИСТИКИ ДЕМИПЛАНА 5
ТУМАНЫ РАВЕНЛОФТА 5
ПОСТОЯННЫЕ ВРАТА 6
СОЕДИНЕНИЯ 6
ДОМЕЙНЫ РАВЕНЛОФТА 7
ФОРМИРОВАНИЕ НОВЫХ ЗЕМЕЛЬ 7
ВОЙНА И РАЗРУШЕНИЕ 7
ПОКИДАНИЕ РАВЕНЛОФТА 8
ОБЩИЕ ТРИГГЕРЫ ПОРТАЛОВ 8
ГЛАВА III. ИЗМЕНЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ 8
ВОИНЫ 8
ПАЛАДИНЫ 9
РЕЙНДЖЕРЫ 9
МАГИ 9
ЖРЕЦЫ 9
ИЗГНАНИЕ НЕЖИТИ 10
ВОРЫ 10
НЕЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ РАСЫ 10
ДОБРО И ЗЛО 11
ЧЕКИ СИЛ 11
ГЛАВА IV. ЧЕКИ СТРАХА И УЖАСА 14
СТРАХ ПРОТИВ УЖАСА 14
ЧЕКИ СТРАХА 14
ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ К ЧЕКАМ СТРАХА 15
ЧЕКИ УЖАСА 15
ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ К ЧЕКАМ УЖАСА 16
НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА 17
ГЛАВА V. ОБОРОТНИ И ВАМПИРЫ 17
ЛИКАНТРОПИЯ 17
ИСТИННАЯ ИЛИ ПРИРОДНАЯ ЛИКАНТРОПИЯ 17
ЛИКАНТРОПИЯ: СТРАШНАЯ БОЛЕЗНЬ 18
ПРИМЕРЫ ТРИГГЕРОВ ДЛЯ ОБОРОТНЕЙ 18
ВАМПИРИЗМ 19
РАЗНООБРАЗИЕ: ПРИВКУС НЕСМЕРТИ 19
СПОСОБНОСТИ ВАМПИРА ОТ ВОЗРАСТА 20
ПРИМЕРЫ СИЛ, ИССУШЕНИЙ, СЛАБОСТЕЙ ВАМПИРОВ 20
ГЛАВА VI. ПРОКЛЯТИЯ 21
ПРИОБРЕТЕНИЕ ПРОКЛЯТИЯ 21
ПРОКЛЯТИЯ ЗАКЛИНАТЕЛЯ 21
САМОПРИЧИНЕННОЕ ПРОКЛЯТИЕ 22
ПРОКЛЯТИЕ МЕСТИ 22
ПРОЕКТИРОВАНИЕ ПРОКЛЯТИЙ 22
ГЛАВА VII. ЦЫГАНЕ 24
СИЛЫ ЦЫГАН 24
ОБРАЗ ЖИЗНИ 25
ГЛАВА VIII. ПРЕДСКАЗАНИЯ БУДУЩЕГО 26
ПРЕДСКАЗАНИЕ БУДУЩЕГО В РПГ 26
МЕТОДЫ ПРЕСКАЗАНИЙ 26
ПРОЕКТИРОВАНИЕ ГАДАНИЯ 27
КОГДА ЦЫГАНЕ ЛГУТ 29
ГЛАВА IX. ЗАКЛИНАНИЯ В РАВЕНЛОФТЕ 29
ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦОВ 29
ИЗМЕНЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦОВ 29
ЗАКЛИНАНИЯ МАГОВ 32
ИЗМЕНЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ МАГОВ 32
НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ 36
ГЛАВА X. МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ В РАВЕНЛОФТЕ 37

ОБЩИЕ РУКОВОДЯЩИЕ ПРИНЦИПЫ 37
ОБЫЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ С НЕОБЫЧНЫМИ ЭФФЕКТАМИ 37
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ 40
АРТЕФАКТЫ И РЕЛИКВИИ 40
ЧАСТОТА СОКРОВИЩ И МАГИИ 40
НОВЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ 40
ГЛАВА XI. ЗЕМЛИ ЯДРА 43
КРАТКИЙ ОБЗОР 43
МЕЛКИЕ ЖИВОТНЫЕ 44
АРАК /ARAK/ (ax’ ruk) 44
АРКАНДЭЙЛ /ARKANDALE/ (ar’kun dale) 44
БАРОВИЯ /BAROVIA/ (ba ro’ via) 45
БЛУЕТСПУР /BLUETSPUR/ (bloot’ spoor) 47
БОРКА /BORCA/ (bor’ ka) 47
ДАРКОН /DARKON/ (dar’ kon) 48
ДЕМЕНТЛИУ /DEMENTLIEU/ (day’ mon lyoo) 49
ДОРВИНИЯ /DORVINIA/ (dor vi ‘ nia) 49
ФАЛКОВНИЯ /FALKOVNIA/ (fol kov ‘nia) 50
ФОРЛОРН /FORLORN/ (for lorn’) 51
Г’ХЕННА /G’HENNA/ (ga hen’ a) 51
ГУНДАРАК /GUNDARAK/ (goon dar ‘uk) 52
ХАЗЛАН /HAZLAN/ (haz ‘lun) 52
ИНВИДИЯ /INVIDIA/ (in vi ‘ dia) 53
КАРТАКАСС /KARTAKASS/ (kar’ ta kus) 53
КИНИНГ /KEENING/ (keen ‘ing) 54
ЛАМОРДИЯ /LAMORDIA/ (la mor ‘ dia) 54
МАРКОВИЯ /MARKOVIA/ (mar ko ‘ via) 55
МОРДЕНТ /MORDENT/ (mor’ dent) 56
ЗЕМЛИ КОШМАРОВ (NIGHTMARE LANDS) 57
НОВА ВААСА /NOVA VAASA/ (no ‘va vah’ sa) 57
СИТХИКАС /SITHICUS/ (sith’ i kus) 57
ТЕПЕСТ /TEPEST/ (te’ pest) 58
РИШМУЛЬЕ /RICHEMULOT/ (reesh’ mu lo) 58
ВАЛАЧАН /VALACHAN/ (vol’ a kon) 59
ВЕРБРЕК /VERBREK/ (ver brek’) 59
ГЛАВА XII. ОСТРОВА УЖАСА 60
ФАРЕЛЛ /FARELLE/ (fuh rel’) 60
ХАР’АКИР /HAR’AKIR/ (hara kir’) 60
САНГВИНИЯ /SANGUINIA/ (sahn gwin’ ia) 60
СУРАНЬ /SOURAGNE/ (soo raw’ nya) 61
ШРИ РАДЖИ /SRI RAJI/ (sree ra’ jee) 61
СТАУНТОН БЛАФС /STAUNTON BLUFFS/ 62
ВЕКОР /VECHOR/ (ve’ kor) 62
ЗАЙРИССИЯ /ZHERISIA/ (zair iss’ ia) 62
ГЛАВА XIII. КТО ОБРЕЧЕН НА РАВЕНЛОФТ 63
РАЗРАБОТКА ВАШИХ СОБСТВЕННЫХ НОВЫХ ЛОРДОВ 63
АДЕРР, ГАБРИЭЛЛА (Лорд Инвидии) 63
АЗАЛИН (Лорд Даркона) 64
Д’ХОНАРИ, ДОМИНИК (Лорд Дементлиу) 66
ДИЛИСНИЯ, ИВАН (Лорд Дорвинии) 67
ДРАКОВ, ВЛАД (Лорд Фалковнии) 68
ГОДЕФРОЙ, ЛОРД УИЛФРЕД (Лорд Мордента) 69
ГОНДЕГАЛ (Воин) 70
ХАЗЛИК (Лорд Хазлана) 71
КОЛЯНА, ТАРА (Охотник на вампиров) 71
ЛУКАС, ХАРКОН (Лорд Картакасса) 72
МАРКОВ, ФРАНТИШЕК (Лорд Марковии) 74
МОРДЕНХЕЙМ, ВИКТОР (Сумасшедший хирург) 75
МОНСТР МОРДЕНХЕЙМА, «АДАМ» (Лорд Ламордии) 77
ПЕТРОВНА, ЯГНО (Лорд Г’Хенны) 78
РЕНЬЕ, ЖАКЛИН (Лорд Ришмулье) 79
ТИМОФИ, АЛЬФРЕД (Лорд Вербрека) 80
ТИМОФИ, НАТАН (Лорд Аркандейла) 80
УБЕЛ, РАТИК (вор, ревенант) 81
ВАН РИЧТЕН, ДОКТОР РУДОЛЬФ (Вор, добротворец) 82
ВОРИШКОВА, НАТАЛЬЯ (Странствующий зверь) 82

ФОН ЗАРОВИЧ, СТРАД (Лорд Баровии) 83
ВЕАТЕРМЕЙ, ДЖОРДЖ (Рейнджер) 85
ГЛАВА XIV. ЛИНИИ КРОВИ 86
ГЕНЕАЛОГИЧЕСКОЕ ДРЕВО БОРИЦИ 87
ГЕНЕАЛОГИЧЕСКОЕ ДРЕВО Д'ХОНАРИ 88
ГЕНЕАЛОГИЧЕСКОЕ ДРЕВО ДИЛИСНИЯ 89
ГЕНЕАЛОГИЧЕСКОЕ ДРЕВО ДРАКОВА 90
ГЕНЕАЛОГИЧЕСКОЕ ДРЕВО РЕНЬЕ 91
ГЕНЕАЛОГИЧЕСКОЕ ДРЕВО ТИМОФИ 92
ГЕНЕАЛОГИЧЕСКОЕ ДРЕВО ФОН ЗАРОВИЧЕЙ 93
ГЕНЕАЛОГИЧЕСКОЕ ДРЕВО ВЕАТЕРМЕЙ 94
ГЛАВА XV. ТЕХНИКА УЖАСА 95
ПРАВДОПОДОБНЫЕ УЖАСЫ 95
ИЗОЛЯЦИЯ 95
ПОД КОНТРОЛЕМ ЗЛОДЕЯ 96
СТРАННЫЕ ИЛИ НЕУДАЧНЫЕ ОБСТОЯТЕЛЬСТВА 96
ЗАПАДНЯ 96
НАПАДЕНИЕ НА ТЕЛО 97
НАПАДЕНИЕ НА РАЗУМ 97
ТОНКОЕ, ПОСТЕПЕННОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ 97
СЮЖЕТЫ, КОТОРЫЕ ДРАЗНЯТ 97
СТРАХ В РПГ 97
ГЛАВА XVI. ИДЕИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ 100
ОЧКИ ОПЫТА 101
ПРИЛОЖЕНИЯ 101
НОВЫЕ МОНСТРЫ 101
ГЕЙСТ (GEIST) 101
ГРЕМИШКА (GREMISHKA) 102
ЛИКАНТРОПЫ, ЛОУП-ГАРОУ (LYCANTROPE, LOUP-GAROU) 103
ОДЕМ (ODEM) 104
СКЕЛЕТ СТРАДА (SKELETON, STRAHD) 105
ЗОМБИ СТРАДА (ZOMBIE, STRAHD) 105
ВАМПИР, НОСФЕРАТУ (VAMPIRE, NOSFERATU) 106
ТАБЛИЦЫ УЖАСОВ 107
МОНСТРЫ И МИЛИЦИЯ 109
ИЗМЕНЕННАЯ МАГИЯ 110
СЕМЕЙНЫЕ ПОРТРЕТЫ 111
ОПИСАНИЯ СТРОЕНИЙ 113

ТАБЛИЦЫ
ОБЩИЕ ТРИГГЕРЫ ПОРТАЛОВ 8
ИЗГНАНИЕ НЕЖИТИ 10
ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ К ЧЕКАМ СТРАХА 15
ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ К ЧЕКАМ УЖАСА 16
ПРИМЕРЫ ТРИГГЕРОВ ДЛЯ ОБОРОТНЕЙ 18
СПОСОБНОСТИ ВАМПИРА ОТ ВОЗРАСТА 20
ПРИМЕРЫ СИЛ, ИССУШЕНИЙ, СЛАБОСТЕЙ ВАМПИРОВ 20
ИЗМЕНЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦОВ 29
ИЗМЕНЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ МАГОВ 32
МЕЛКИЕ ЖИВОТНЫЕ В РАВЕНЛОФТЕ 44
ТАБЛИЦЫ УЖАСОВ 107
МОНСТРЫ И МИЛИЦИЯ 109
ИЗМЕНЕННАЯ МАГИЯ 110